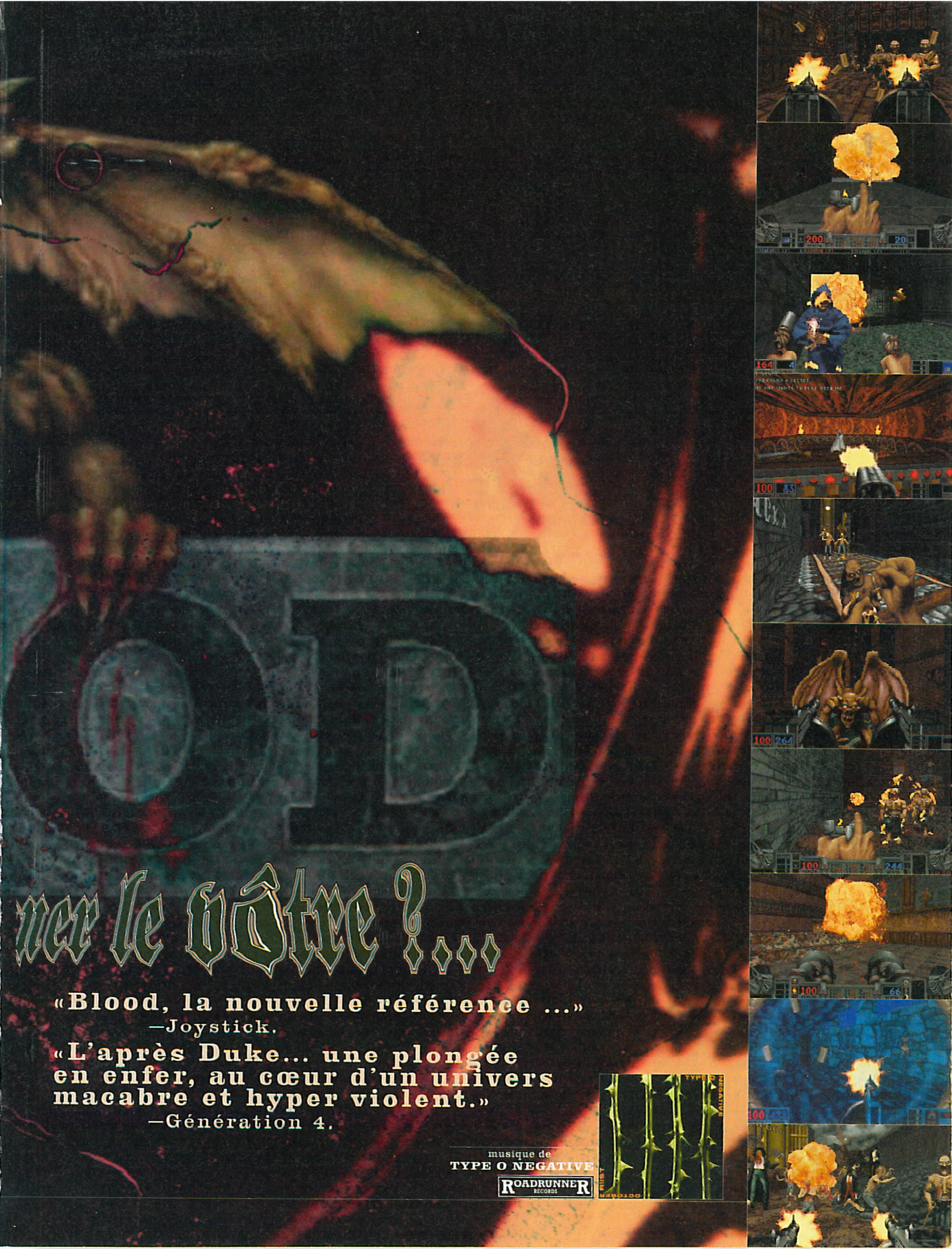

LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS
joystick
N° 83 JUIN 1997
joystick PC MAC
Dungeon Keeper
16 PAGES DE TEST pour le jeu du siècle !
AIDE DE JEU
Theme Hospital
Concours C:, Canal Sat, Europe 2
GAGNEZ DES ABONNEMENTS À CANAL SAT !
ET ENCORE PLUS DE TESTS !
Blood, Redneck, Interstate'76, Estatica 2, LBA 2, GT Racing, Formula 1, X-Wings, Atlantis...
N 83 • JUIN 1997 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 $ • PORTUGAL CONT. : 1250 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F
T 2788 - 83 - 35,00 F
www.joystick.fr
DUNGEON KEEPER • BLOOD • REDNECK
joystick
83
JUIN 1997 • 35 F • INTERSTATE'76 • LBA 2 • FORMULA 1


irez-vous jusqu'à don
EIDOS
INTERACTIVE
INFORMATIONS, TRUCS ET ASTUCES AU 3615 EIDOS
Pour plus d'informations
3615 EIDOS*
08 36 68 19 22*
MONOLITH
PRODUCTIONS
Distributed by
GT Interactive
Software
PC
CD
©1997 Monolith Productions, Inc. All Rights Reserved. Blood is a trademark of Monolith Productions, Inc. Produced and distributed under license from GT Interactive (Europe) Ltd by Eidos Interactive Limited. GT is a trademark and the GT logo © is a registred trademark of GT Interactive Corp. All other trademarks are property of their respective companies.


ner le vôtre ?...
«Blood, la nouvelle référence ...»
—Joystick.
«L'après Duke... une plongée en enfer, au cœur d'un univers macabre et hyper violent.»
—Génération 4.
musique de
TYPE O NEGATIVE
ROADRUNNER
RECORDS

Sommaire

JOYSTICK 83 • JUIN 1997

LES TESTS DU MOIS

MAC CD-ROM

PC CD-ROM

PREVIEWS PC

JOYSTICK

est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linos, Isabelle Lacombe, Marie-Noëlle Hedon, Christophe Gourdin, Loïc Rétière, Catherine Branchut, Emmanuel Le Coz
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Secrétaires de rédaction : Simone Audissou & Lionel Barcion

RÉDACTION

COURRIER DES LECTEURS : Seb
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, et Kika
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Tiberius (Pascal Pluchon), Kika (Céline Guise)
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy, Stéphane Quentin.

JEUX CRACK : Gabriel Lopez
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9. Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (239 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE
Distribution : Transports Presse
Tous droits de reproduction réservés.
Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Didier Couly
Couverture : Dungeon Keeper © Bullfrog. Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un cahier de 16 pages (sauf à l'export) et un CD-ROM gratuit déposés sur la couverture, qui ne peuvent être vendus séparément. Réal. du CD-ROM : Christophe Gourdin, Gana, Lord Casque Noir.
Éditeur responsable : Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800, Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1450 FB.













ET AUSSI...





LES PIEDS DE MARCELO MARCHENT. NOUS LES AVONS COPIÉS.

MARCELO RIOS. CLASSÉ DANS LES 10 PREMIERS À L'ATP. PORTE L'ADIDAS EQUIPMENT TOP RANK MID.

adidas®

LES CHAUSSURES FEET YOU WEAR® S'INSPIRENT DE L'ÉQUIPEMENT DE SPORT LE PLUS PARFAIT JAMAIS CRÉÉ. LE PIED.

GRÂCE À DES CONTOURS ARRONDIS ET À UNE SEMELLE COMPOSÉE DE COUSSINS INDÉPENDANTS, VOUS GAGNEZ EN AGILITÉ ET EN STABILITÉ.

POUR DES RÉTABLISSEMENTS FULGURANTS.

DE LÀ À VOUS RENDRE AUSSI RAPIDE SUR UN COURT QUE MARCELO ? ON PEUT TOUJOURS RÊVER.

FEET YOU WEAR®

WWW.ADIDAS.DE

sommaire



Les consoles ont du mouron à se faire. Les adaptations des titres les plus populaires sont de plus en plus soignées et profitent de mieux en mieux des possibilités offertes par le PC et notamment par les cartes 3D. Il suffit de voir le test de l'excellent Formula 1 pour s'en rendre compte... En attendant, nous vous proposons en exclusivité un jeu non moins attendu : WipEout 2097. Ce soft étant Direct3D, il fonctionne avec toutes les cartes 3D du moment. Si vous êtes plutôt cérébral, alors vous pourrez zieuter, toujours en exclu, l'excellent Outpost 2 qui promet d'effacer les déboires de la version précédente. Et puis il y a toutes les autres démos... Ah oui, vous trouverez dans la racine du CD deux démos non incluses dans l'interface, celle de la Cité des enfants perdus et celle de Dark Conflict. Quant aux utilisateurs Mac, vous trouverez les démos de F/A18, FallOut et Last Express.

Jérôme Darnaudet

LA PARTIE PC

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum une 486 DX2 66 équipée de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un Pentium 75 et d'un lecteur quadruple vitesse.

Installation sous Windows 3.1

Pour augmenter la lisibilité, nous vous conseillons de passer en 640x480. Pour fonctionner, l'interface requiert la présence de Video for Windows 4.1. Si cette extension n'est pas encore installée sur votre système, vous pouvez lancer INSTALL.EXE se trouvant dans le dossier \DATA\ du CD.
ATTENTION : L'installation ou le lancement des démos depuis Windows 3.1 restent très limités et débouchent souvent sur un plantage. Cela est dû aux limitations de l'ancienne interface graphique de Microsoft. Nous vous conseillons donc, pour les démos de jeux DOS, de les installer ou de les lancer directement depuis le DOS sans passer par l'interface.
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD31.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Installation sous Windows 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480 pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devraient pas poser trop de problèmes. Cependant, pour certaines démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou bien de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton Démarrez de la barre des tâches puis cliquez sur Arrêter. Choisissez l'option "Redémarrez sous DOS".
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Comment quitter l'interface ?

En cliquant sur le bouton "Quitter" du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches Alt + F4 à n'importe quel moment.

DirectX3

Certaines démos sous Windows 95 nécessitent l'installation de DirectX3. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. Si l'installation de DirectX3 vous pose quelques problèmes, il vous faudra installer les nouveaux drivers SoundBlaster se trouvant dans le répertoire Data\Patches\Sblaster du CD.

Décompresser les fichiers sans passer par l'interface

Certains fichiers avec l'extension .ZIP (comme les MODS ou les DemoMakers) nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. Si vous n'êtes pas familiarisé avec PKUNZIP.EXE, vous pouvez utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (de "dézipper") ces fichiers, là où vous l'indiquez. Pour les lancer, vous devez par la suite vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable.

cd-rom n°83

1 Les Démos

WIPEOUT 2097
Distributeur : Psygnosis
Genre : Action
Système : Windows 95
Jouable
Ce jeu a fait un véritable carton sur PlayStation. Voici la démo de la version PC, qui comporte 2 circuits et tous les vaisseaux. En plus, c'est Direct3D ! Fabuleux, non ?

OUTPOST 2
Distributeur : Sierra
Genre : Stratégie/Action
Système : Windows 95
Jouable
Si la première version d'Outpost avait quelque peu déçu, cette suite paraît vouloir rattraper le coup d'une bien belle façon. Cette démo vous permettra d'en juger par vous-même.

BUST A MOVE 2
Distributeur : Acclaim
Genre : réflexion
Système : MS-DOS
Jouable
Ne vous y trompez pas. Bust A Move 2 n'est pas un "petit jeu". Si son principe demeure fort simpliste, il vous procurera de longues heures d'amusement. À ne rater sous aucun prétexte.

BOMBERMAN
Distributeur : Interplay
Genre : Action
Système : Windows 95
Jouable
Inutile de vous présenter Bomberman. L'un des plus gros hits de la console débarque sur votre bécane préférée. Un jeu qui mettra vos réflexes à rude épreuve. Indispensable !

PANDEMONIUM
Distributeur : BMG
Genre : Plates-formes
Système : Windows 95
Jouable
Encore un soft venant de la console. Dans ce jeu de plates-formes, vous allez découvrir l'une des plus belles 3D que vous ayez vues jusque-là. Superbe !

MIXMAN
Distributeur : N.C.
Genre : Multimédia machin
Système : Windows 95
Jouable
Vous aimeriez être Discjockey ? Eh bien, voilà l'occasion de vous adonner à cette discipline fort plaisante.

INTERSTATE'76
Distributeur : Ubi Soft
Genre : Action
Système : Windows 95
Jouable
Replongez dans les années 70 au volant d'une grosse américaine, et tracez votre chemin sur la fameuse route 66. L'un des softs les plus originaux du moment... Ambiance garantie.

SIERRA SPORT GOLF
Distributeur : Sierra
Genre : Golf
Système : Windows 95
Jouable
Le premier jeu de golf de Sierra. C'est beau, c'est convivial et on aurait presque envie d'arrêter de bosser pour aller taper la balle dans le jardin du coin.

F/A 18 HORNET 3.0
Distributeur : N.C.
Genre : Simulateur de vol
Système : Windows 95
Jouable
Enfin ! Initialement développé pour le Macintosh, F/A 18 ramène sa fraise sur PC. Ce simulateur de vol ne brille peut-être pas par la beauté de son graphisme, mais quel réalisme. On peut monter la résolution en 1024x768. Pas mal, non ?

DEFEND 3D
Distributeur : Freeware
Genre : Arcade
Système : Windows 95
Jouable
Un shoot'em up en freeware destiné aux heureux possesseurs de 3Dfx.

TEN PIN ALLEY
Editeur : ASC Games
Genre : Bowling
Système : Windows 95
Jouable
Ben, un jeu de bowling, quoi. C'est pas trop mal fait, mais je crois qu'il faut aimer le bowling... quoique. Ça change les idées en tout cas.

LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS
Distributeur : Psygnosis
Genre : Aventure
Système : MS-DOS
Jouable
Le célèbre film de Caro et Jeunet mis en pixels par Psygnosis. Découvrez cette aventure envoûtante en tapant INST-FRAN.BAT depuis la racine du CD.

DARKLIGHT CONFLICT
Distributeur : Electronic Arts
Genre : Arcade
Système : Windows 95
Jouable
Quel shoot'em up, mazette ! Entièrement en 3D, avec des effets visuels à couper le souffle (voir test du mois dernier). Pour procéder à son installation, cliquez sur le fichier autoextractible DCDEMO.EXE se trouvant dans la racine du CD.

2
Un abonnement gratuit au Club-Internet. Moi je dis bravo. Le mot de passe : JOYSTICK.

3
De plus en plus glauque, de plus en plus loin, voici les perversions du père Seb.

4
Plein de mises à jour pour plein de jeux. Vous trouverez également des patches pour cartes 3D.

5
Les images du gagnant du concours Pixel.

6
Les sharewares classés désormais par thème et par système d'exploitation. Vous y trouverez également les programmes que vous nous avez envoyés.

7
La solution de la cité de Phantasmagoria II. Pour l'imprimer, passez par Write ou par WordPad.

8
Certains jeux Windows 95, comme WipEout notamment, requièrent l'installation de DirectX3. Cliquez là pour bien faire.

9
La sortie.

LA PARTIE MAC

Bien que l'actualité du Mac soit assez calme, nous avons tout de même trouvé quelques démos des plus sympathiques. Rien que la dernière version de F/A 18 Hornet, tu meurs mon gars. En revanche, les utilitaires et autres sharewares sont en nombre plus important que d'habitude. Et pis, y a la soluce de Star Trek Final Unity. En ce qui concerne l'installation, pas de problème, c'est toujours aussi fastoche puisqu'il suffit de double cliquer sur les fichiers pour les décompresser. Ah, c'est beau le Macintosh !

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Courrier

À l'heure des communications cyber-branchouilles, des e-mails, des téléconférences et du vidéo-phone, nous vous demandons simplement de prendre papier, enveloppe, stylo et timbre pour dire ce que vous avez sur le cœur et ailleurs, à : Joystick, Courrier des lecteurs qui en ont sur le cœur et ailleurs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Kafkaïen

François Nicaise (Saint-Aubin de Médoc, 33) est auteur de sharewares. Il nous envoie cette charmante missive pour nous faire part, malheureusement, d'un problème qui lui reste coincé dans le creux du bide de la gorge de la tête. Une lettre sous forme d'appel à l'aide adressé à nous tous. Un brin déprimant.

Je vous écris cette lettre car je n'ai plus aucun recours. J'ai épuisé toutes les possibilités qui se présentaient à moi. Je ne sais vraiment plus quoi faire. Bien sûr, vous ne savez pas de quoi je parle, mais avant de continuer plus avant la description de mes problèmes, il faut d'abord que je me présente.
Je m'appelle François Nicaise et je suis étudiant. Mais sur Internet et dans le milieu informatique, mon surnom est PaCo. Je suis co-fondateur de PaxWare (www.mygale.org/02/paco/paxware).
Maintenant que je me suis présenté, je voudrais vous faire part d'un gros problème qui s'est posé quand notre principal logiciel (Smart Cleaner), qu'on peut trouver sur beaucoup de sites, et dans de nombreux magazines de par le monde, est passé du statut de freeware à celui de shareware ou partagiciel.
Nous avons commencé à recevoir des chèques et des mandats des États-Unis. Mais notre logiciel est vraiment peu cher (il vaut 30 francs ou 5 dollars US). En effet, nous voulions contenter à la fois l'utilisateur et nous-mêmes, car trop de sharewares coûtent cher.
Or, pour encaisser UN SEUL chèque en provenance de l'étranger, il faut verser une somme allant de 60 à 240 francs (selon la banque). Donc, ce n'est pas du tout intéressant pour nous (cinq chèques nous coûteraient de 300 francs à plus de 1 000 francs de commission !). Nous avons donc cherché une autre solution : les MANDATS INTERNATIONAUX !
Bien sûr, les banques prennent une très, mais alors très grosse commission sur ce type de règlement. Vers qui se tourner ? LA POSTE.
Nous avons donc ouvert un compte à La Poste, qui ne prend pas de commission sur les mandats. Et le problème est... N'EST toujours pas réglé !
Eh oui, mais là, c'est un problème impossible insoluble. En anglais, Mandat s'écrit "money order" et à La Poste, ils ne contredisent pas cette traduction. Effectivement, envoyer un mandat international, c'est bien "to send a money order". Mais apparemment, aux États-Unis, les mandats, on peut en faire faire partout... Donc, nous avons reçu des "money order" en règle des États-Unis, mais considérés comme des chèques par La Poste en France... car il faut qu'ils arrivent directement à La Poste.
Ainsi, pour La Poste, un mandat international est un formulaire en carton qui doit être rempli dans un bureau de poste, et qui est envoyé au bureau de poste le plus proche du destinataire.
Alors, j'ai une question : comment peut-on préciser sur nos formulaires d'enregistrement que c'est d'un mandat fait dans une poste dont nous avons besoin (ce qui s'écrit strictement de la même façon) ?
Je ne connais pas le système bancaire américain, mais ce problème doit se présenter pour beaucoup d'utilisateurs. Nous comprenons maintenant comment seules les grosses boîtes d'informatique peuvent survivre : elles ont au départ un bon capital d'investissement... et des bonnes connaissances du système bancaire.
Comment allons-nous faire pour nous développer si nos revenus (pour 95 % américains) passent à la trappe ?
Que va-t-on faire de 500 chèques trop chers à encaisser et de 500 mandats non reconnus par La Poste comme de vrais mandats ? Est-il possible, dans le monde de la libre-entreprise, de posséder plus de 15 000 francs et de ne pas pouvoir les utiliser ? Vous en conviendrez, tout ceci est une véritable aberration !
Devons-nous finalement nous résoudre à augmenter le prix de notre shareware à 100 francs (17 $) et ainsi perdre une grande partie de nos utilisateurs ? Comment comprendraient-ils une telle hausse ?
Nous ne devons pas être les seuls à avoir ce genre de problème. Nous attendons vos conseils avec impatience. Nous refusons de perdre de l'argent que nous avons justement gagné.

J'en conviens, c'est une véritable aberration. Nous vivons décidément dans un pays formidable. Bienvenue dans un monde de merde.
Malheureusement, nous n'avons guère de solution à te proposer, ne connaissant pas mieux que toi les lois obscures des thunes internationales. Peut-être ouvrir un compte aux États-Unis serait-il la meilleure solution, mais j'imagine que là encore, c'est joliment compliqué, et qu'il faut apporter des capitaux pour en avoir le droit. Alors, c'est à l'ensemble de nos lecteurs que je fais appel ici, hop, un petit coup de solidarité pour lutter contre la bureaucratie et la société qui nous aliène. Si quelqu'un a déjà rencontré ce problème, un auteur de sharewares qui lirait Joy, et saurait comment contourner ce genre de problème, qu'il lance un petit mot à François. Voici son e-mail : paco@mygale.org. Et son adresse postale : François Nicaise, 7 rue James Cook, 33160 Saint-Aubin de Médoc.
Gars François, tu nous tiens au courant de la suite des événements.

Monopole des grands

Tibo est énervé par l'omniprésence écrasante de certains titres à succès dans les rayons des magasins, qui l'empêchent de trouver d'autres titres plus originaux. Il s'énerve, il s'énerve, il râle, et du coup, nous aussi nous en prenons pour notre grade.

Salut à vous, les bouffons des jeux vidéo ! Fervent lecteur depuis vos débuts et abonné depuis de longues années, je vous écris en ce saint jour pour vous faire part d'un problème qui s'aggrave de mois en mois. D'autant plus que personne n'est au courant, et c'est bien pour cela que j'ai l'intention de vous remettre dans le droit chemin. J'aimerais aborder le problème du monopole des "grands" dans les magasins de jeux. Trouvez-vous normal que dans un magasin que je ne nommerai pas (sachez tout de même que ça commence par "micro" et que ça finit par "mania"), on trouve sur un rayon complet une centaine de boîtes de TombRaiderAlert3D et autres classiques réservés au grand public (ce qui ne veut pas dire que ce soient des mauvais jeux, loin de là). En revanche, impossible de trouver des jeux moins "lights" tels que l'excellentissime "I have No Mouth And I Must Scream" que vous n'avez même pas testé. Bien sûr, vous n'aviez sans doute pas la place, comme Micromania et la Fnac n'ont pas la place de les mettre en rayon. Je vous comprends, il vaut mieux réserver dix pages pour Pan-Pan Nukem 3D, tout comme Micromania et la Fnac préfèrent réservent dix rayons à ces classiques qui se vendront comme des petits pains. Enfin... je vous gueule dessus, mais vous avez tout de même gardé deux pages pour Big Bug Bang (la suite de Commander Blood, le jeu le plus drôle du monde) qui, lui, n'est disponible nulle part (j'en viens à me demander si le jeu est vraiment sorti). Voilà, je voulais vous faire prendre conscience de l'envergure du problème : à côté de combien de merveilleux softs sommes-nous passés, tout simplement parce que ceux-ci n'étaient pas "à la mode" (c'est-à-dire Duke-like ou Warcraft-like) ou, pire encore, parce qu'ils n'étaient pas distribués par Monsieur Virgin ou Monsieur Microsoft?
Quant à vous, Joystick, ne me faites pas le coup du "on n'était pas au courant... C'est pas sorti officiellement... On savait pas". Vous êtes journalistes, merde, à vous de les chercher, les jeux que les autres magazines n'auront pas. Voilà, j'ai fini. Veuillez tout de même accepter mes sincères bla-bla-bla...
P.S. : Sérieusement, les gars d'Amazing Studio, y se sont fait enlever par des ET. Parce que, tout de même, quatre ans pour faire un jeu... Et dire que si ça se trouve, il sera nul. Quand on y pense, Micromania a le jeu (c'est des gros balèzes), ça va faire maintenant plus d'un an qu'ils me disent au téléphone : "Heart of Darkness, on le reçoit la semaine prochaine... Lands of Lore 2 aussi..."

Pas facile de ne pas se fondre dans la masse. Pas simple de trouver un bon bouquin au milieu des piles de daubes de Sulitzer qui encombrent les rayons au détriment d'auteurs moins médiatiques. Pas évident d'aller voir un bon film, quand les salles du coin se contentent de cracher un "cinquième élément " grotesque... Apparemment, la même règle s'applique aux jeux vidéo. C'est malheureusement la preuve que ce milieu est devenu "un marché", qu'il y a beaucoup d'argent en jeu, et que les gens qui manipulent l'argent ne sont pas des rigolos et n'aiment pas les risques ou l'originalité.
Pire encore, imagine le nombre de jeux qui n'ont même jamais été terminés parce que des éditeurs ont refusé de faire confiance aux développeurs qui en avaient eu l'idée. On sait que Tetris a été refusé par le boss de Virgin aux États-Unis avant d'être publié ailleurs, que Sim City a fait le tour des éditeurs avant de trouver quelqu'un pour l'adopter. Combien d'autres ont eu moins de chance ?
Quant aux jeux qui ne sont pas testés dans Joystick, nous faisons en sorte qu'ils soient le plus rares possible. Et je pense qu'ils ne sont pas nombreux, franchement. Mais Joystick n'est pas un catalogue exhaustif du marché du jeu vidéo, et n'a jamais prétendu l'être. Tout comme nous faisons des choix dans les notes données aux jeux, nous faisons des choix dans les titres et les sujets abordés. Si nous accordons plus de place à un titre donné, ce n'est pas que parce qu'il est "à la mode", mais bien parce qu'il nous a plus à nous aussi.
Si un titre nous gonfle, qu'on l'a reçu après sa sortie et que du coup, nombre de nos lecteurs en ont déjà entendu parler (voire même l'on déjà acheté), libre à nous de ne pas le tester. Bien que, j'insiste, cela arrive assez rarement.
Ce mois-ci, par exemple, tu trouveras un test de 16 pages sur Dungeon Keeper dans les pages de Joystick. 16 pages qui seront sûrement à la mesure de la place qu'il tiendra dans les rayons des magasins. Pas parce que Bullfrog nous a dit de faire 16 pages, pas parce que le jeu est à la mode, tout simplement parce qu'on l'a adoré, ce jeu. Tout bêtement.
Cela dit, nous sommes d'accord avec toi, la lourde hégémonie des softs vendeurs se fait au détriment de jeux moins médiatisés, ou distribués par des éditeurs moins enclins à la promotion. Oui, cette masse de rayonnages de gros titres "à la mode", comme tu dis, est un vrai problème. Mais puisque les magasins ne font pas le boulot que tu attends, commande donc les titres auprès des VPCistes aux États-Unis, par exemple. C'est une pratique courante, y compris pour le matos. Et elle est devenue complètement sûre. C'est là une des évolutions intéressantes qui se dessine sur le Net : le contact direct avec les développeurs. Dans un futur proche, il est probable que les intermédiaires (distributeurs et magasins), ne conservent que la partie congrue de ce marché. On achètera nos softs directement auprès des développeurs, qui du coup pourront le proposer moins cher. C'est déjà le cas à droite à gauche. Dès que l'argent "digital" sera entré dans les mœurs, ces pratiques devraient se généraliser... Et pour les créateurs de sharewares, cela marquera peut-être la fin de démêlés infernaux avec les mandats internationaux et autres chèques trop chers à encaisser.



sans TAM TAM
avec
CHÉRI, LA
CONCIERGE A
CIRÉ L'ENTRÉE.
AUSTRALIE
Dans les nouveaux TAM TAM,
on peut toujours recevoir des messages
en toutes lettres
avec 4 lignes de 20 caractères par écran
et jusqu'à 800 caractères par message.
Mais qui dit nouveaux TAM TAM,
dit plein de nouveautés.
Pour le modèle wave 1 par exemple :
transfert de messages par infrarouge
d'un TAM TAM à un autre,
agenda électronique, chronomètre, répertoire téléphonique.
Offrez-vous donc un nouveau TAM TAM.
Fin du message.
3615 TAM TAM.
2,23 F TTC/mn.
INTERNET:http://www.tamtam.tm.fr
TAM TAM
LE MESSAGER DE POCHE



PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Je le disais déjà le mois dernier, et je le répète encore : les jeux sont de retour. Et des bons, en plus. Dans ce numéro, c'est même l'avalanche. C'est là qu'on voit que l'industrie du jeu est encore un truc nouveau, pas très au point. Non non, je ne fais pas le malin, je sais que la presse spécialisée est pareille. Bref, tout ça pour dire que sortir une dizaine de bons produits en juin, période des examens, c'est vraiment super fort. Des tas de grosses boîtes vont encore se dire : "Je ne comprends pas, je perds de la thune". L'idéal, ce serait qu'il existe en France un syndicat des professionnels du jeu qui coordonnerait tout ça, ou au moins préviendrait les éditeurs sur le danger de sortir trop de produits en juin. Mais le syndicat en question, le SELL, préfère opiner du chef lorsqu'un groupe de pression fait voter une loi demandant d'insérer, dans les manuels, des mises en garde ubuesques contre l'épilepsie. Il ne s'interroge pas non plus sur les effets pervers de la mention de l'European Leisure Software Publisher Association sur les boîtes de jeu. Vous savez, le truc qui laisse à penser aux grands-mères qu'un jeu est indiqué pour leur petit-fils de trois ans, alors qu'en fait, la mention "ELSPA" indique seulement qu'il ne risquera pas d'être choqué par des scènes trop violentes. Bravo.

Cyrille Baron

L'œuf ou la poule ?

Bon, on ne reviendra pas sur la défaite de Kasparov face à l'ordinateur Deeper Blue. Ce qui est bien plus amusant que le résultat, c'est la façon dont les média ont abordé la chose. Ce qui les branche, les média, c'est de savoir si une machine pourra battre aux échecs le champion du monde. Si, audacieux raccourci, "la machine prouvera sa supériorité face à l'homme". Je ferai juste remarquer que, primo, l'intelligence humaine ne se résume pas à la faculté de battre une machine aux échecs (et je ne dis pas ça seulement parce que je n'ai jamais battu ce &%$ # de Psion

VOYEZ-VOUS, SI KASPAROV S'ÉTAIT ENTRAÎNÉ AVEC DES PINGOUINS DE COMPÉTITION, LA MACHINE AURAIT INMANQUABLEMENT PERDU !

LA NATURE EST BIEN FAITE,

LE COMMANDANT COUSTEAU EXPLIQUE...

Un troisième Populous

Bien sûr, en ce moment, quand on pense à Bullfrog, on pense surtout à Dungeon Keeper (en couv et en test dans ce numéro). Mais d'autres jeux en développement sont entre les mains de l'équipe anglaise. Et pas des moindres, puisque Populous 3 est annoncé pour le mois de septembre.

Ce troisième volet arrive neuf ans après la sortie du premier, qui avait fait grand bruit sur Amiga et Atari ST. Évidemment, Populous 3 sort sur CD-Rom PC, et devrait profiter du savoir-faire des gars d'aujourd'hui.

L'influence que vous aurez sur votre peuple dans Populous The Third Coming (c'est le titre officiel) se concrétisera à travers votre shaman, humain privilégié en contact direct avec le dieu que vous êtes. Et bien sûr, on prendra toujours un malin plaisir à déclencher des tas de catastrophes chez les peuples d'à côté (tornades, tremblements de terre, ouragans et compagnie). Graphiquement, Populous The Third Coming s'annonce plutôt charmant, avec de la 3D texturée en temps réel dans tous les sens.

À noter qu'il s'agira du premier jeu Bullfrog à sortir sans le soutien de Peter Molyneux, qui est parti fonder une autre société sitôt Dungeon Keeper terminé.





Turok sur PC

C'est à peu près certain aujourd'hui, Turok, le hit d'Acclaim sur Nintendo 64, sera adapté sur PC. Rappelons qu'il s'agit d'une sorte de Doom, avec tout plein de dinosaures, de monstres bizarres, et surtout des armes sur-puissantes (genre armes nucléaires qui blastent tout l'écran et qui rendent aveugle pour quelques secondes).

Une adaptation fidèle à la version de N64 est en cours de développement, tandis qu'on étudie des extensions tirant plutôt parti de l'univers PC : jeu en réseau, niveaux supplémentaires et compagnie. Il est très probable qu'une version 3Dfx soit développée.

ATTENTION !!!

Attention, le numéro 84 de Joystick (le numéro d'été, quoi!) sortira en kiosque le 4 juillet. En contrepartie (et précisément pour cette raison), vous pourrez dès début juillet tout savoir des jeux présentés au salon de l'E3, qui se tient cette année à la fin juin. Quelques jours d'attente pour découvrir les jeux de Noël, un mois avant tout le monde, ça vaut le coup. Ce salon s'annonce tellement riche, qu'il serait dommage de le traiter à la va-vite.



C'EST L'ÉTÉ, ON VA NUKER DES SUÉDOISES

Une des fonctions du Net, c'est le dialogue en temps réel, l'échange d'idées ou de photos de pingouins, ou la conversation avec une amie suédoise. Lorsque vous aurez découvert qu'elle est un homme qui n'a de suédois que les pains grillés de son petit déjeuner, vous aurez sans doute envie de lui péter sa cybergueule. Pour ça, on disposait jusqu'alors du "flood", mais celui-ci était long et peu efficace sur nos petites lignes à 28 800 bauds. Aujourd'hui, il y a autrement plus brutal : le Nuke. C'est un script qui s'utilise sous Linux et qui, profitant d'une faille dans le Netbios de Windows, fait automatiquement planter à distance une machine sous Billou 95/NT. Encore une bonne raison de changer d'OS.

Scientologie contre technologie

La croisade invisible que livre L'Église de scientologie (CoS) contre la liberté d'expression sur Internet continue.
La résistance s'est organisée autour d'un site web norvégien, qui fait depuis cinq mois l'objet d'attaques de la part des représentants de la religion fondée par l'écrivain et messie L. Ron Hubbard. Malgré la mise sous pression du site par son provider, qui craint les armées d'avocats de la secte, et par de constantes menaces d'Helena Kobrin, l'avouée du groupe, la page de l'opération Clambake continue pourtant à diffuser des documents explosifs dont l'Église de scientologie affirme détenir les copyrights. À l'heure où vous lirez ceci, cette page, située au http://home.sol.no/heldal/CoS/, aura peut-être disparu sans laisser de traces. Mais on pourra se consoler au http://www.demon.co.uk/castle/helena/, au http://www.primenet.com/~cultxpt/lisa.htm ou encore au http://www.primenet.com/~lippard/bfm/bfmconte.htm.

Telex

LucasArts devrait adapter Shadows of the Empire sur PC, dans le courant de l'année. Ce jeu est déjà sorti sur Nintendo 64 et c'est pas un chef-d'œuvre. Espérons que Lucas l'améliore un peu au passage.

Devant-derrière

Oh... le son vient de devant et puis de derrière, et puis du haut et du bas et aussi de partout. Mon Dieu, c'est merveilleux, j'entends en 3D avec seulement deux enceintes grâce à A3D, une technologie basée sur ce qui se fait de mieux en matière de filtre psychoacoustique. Adoptée par de nombreux éditeurs, si nombreux que je me contenterai de citer Activision, Electronic Arts, LucasArts, Psygnosis, cette technologie de Aural préfigure probablement l'enjeu des combats que se livreront les fabricants de hardware dans les mois à venir. Visuellement, les jeux sont de plus en plus chouettos grâce aux cartes 3D qu'on donne à picorer à nos PC, mais côté son, ça évolue lentement. Remarquez, ça évolue, c'est déjà ça. Jouez donc à n'importe quel truc de bagnoles sans le son, et voilà que la voiture a l'air d'aller rudement moins vite. Alors d'ici à ce que le son tout plat de nos vieilles SoundBlaster viennent gâcher tout le boulot que se tapent les 3Dfx et compagnie, il n'y a qu'un pas qu'on ne veut pas voir franchir. Oh non alors ! On ne veut pas de ça ! Ah ! mais alors sûrement pas. Sinon, ça va.

Le Karting selon Sega

Nous n'avons vu, pour l'instant, que des photos, même qu'on vous en fait profiter, ces mêmes photos qui nous ont déjà mis l'eau à la bouche. Sega prépare donc un jeu de course de kartings, Formula Karts, qui devrait sortir en septembre prochain. Le jeu est soi-disant terminé sur PC, mais ne sortira que dans quelques mois, puisque Sega attend que la version Saturn soit terminée également.

Nos gars Sega nous informent que tout, dans Formula Karts, est en 3D, les 8 circuits, les karts et leurs pilotes. Pour le reste, rien que du très classique, avec divers modes de championnats et d'entraînement, et la possibilité de jouer à deux simultanément par l'intermédiaire d'un réseau ou à l'aide d'un mode écran splitté.

Reste à voir comment ça tourne. Soyons confiants, à plusieurs reprises Sega s'en est déjà très bien sorti avec ses conversions PC.

Ubi arrive à pied par la Chine

Un de ces jours, on apprendra que les Chinois sont devenus les plus gros avaleurs de camemberts de l'univers. 55 000 Rayman y ont été fourgués par Ubi Soft, et la firme s'est fixé un objectif de vente de 170 000 Pod pour cette année. D'ici décembre 97, Ubi Soft sortira 20 nouveaux produits en Chine, après les avoir adaptés et localisés sur place. Plaque tournante du trafic : la Shanghaï Ubi Computer Co Ltd. On a toujours flippé à la pensée qu'un jour les Chinois pourraient nous bouffer. En attendant, ce sont eux qui nous filent du blé.



Quake II Duke Nukem 3D

Telex

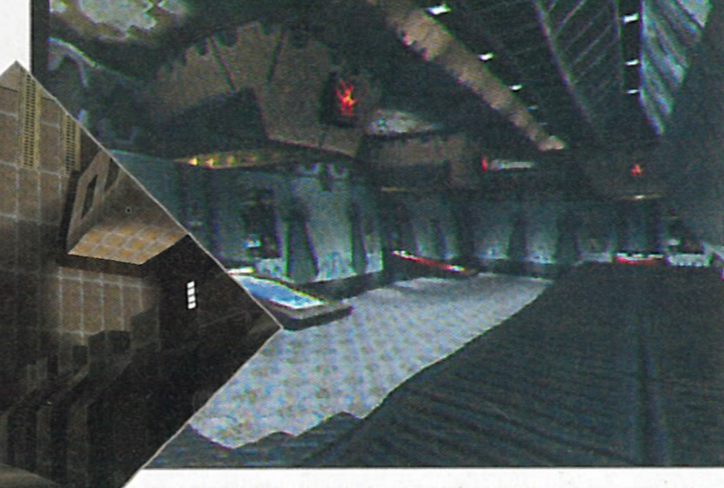
Sybex sort "Quake, le Guide de Survie", la bible absolue, avec les plans des niveaux en couleur, tous les codes, les rencards sur le Net, etc. C'est assez exhaustif, ça coûte dans les 100 balles, mais ça ne parle pas du tout des add-on et autres scenario-discs.

La bataille entre les fans de Duke qui s'opposent aux fans de Quake, chacun détestant l'autre, va quelque peu se compliquer. La suite de Duke Nukem 3D, Duke Nukem Forever, utilisera en effet le moteur de Quake développé par Id Software. Plus précisément, Duke Nukem Forever sera construit autour du Quake Engine II, la nouvelle génération de l'excellent moteur déjà utilisé dans Quake. 3D Realms prévoit de terminer le jeu pour l'été 98 : on a le temps de voir venir, donc. Surtout pour éviter de faire de l'ombre à son prochain titre, très attendu aussi : Prey.

Duke ne sera plus pixellisé : plus un gros sprite qui se balade, mais un type bien polygoné. Par contre, on peut espérer avoir toujours les mêmes délires et le même plaisir de jeu que dans Duke, le point fort à mon avis de ce dernier sur Quake. Le meilleur des deux mondes en quelque sorte.

Pour l'instant, le Quake Engine II n'est pas tout à fait terminé, toutes les nouveautés prévues ne sont pas implémentées, mais en plus d'une rapidité accrue, on devrait profiter de sources de lumière colorées, par exemple.

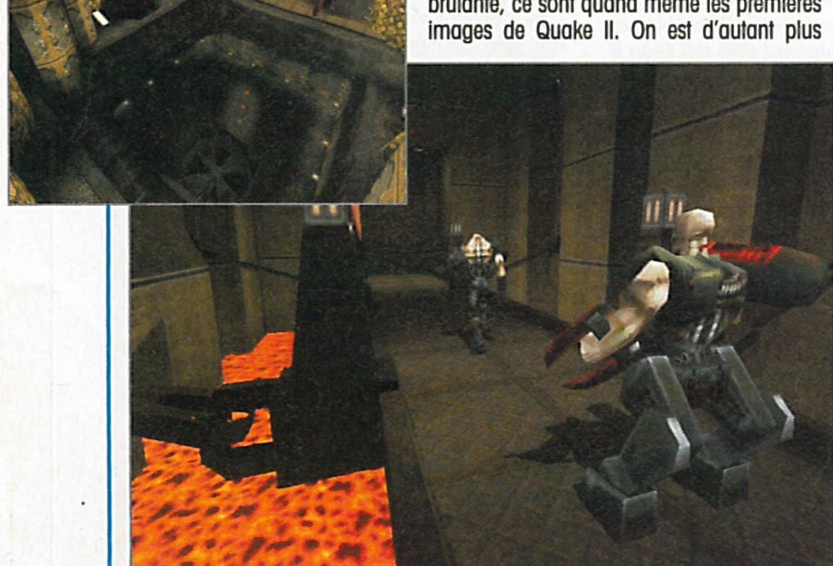
Quake II, the new kit in town





Quake a été le premier OS de jeu au monde. Quelques patches (Voin's Quake, CTF Threewave, Team Fortress), bots (Reaper Bot) ou TC (Aliens, Wheel of Time) plus tard, le jeu a enfin atteint sa maturité. C'est donc le moment de parler un peu de Quake II.

Le récent Quess (un jeu d'échecs) et le prochain Quake Rally (jeu de course), tous deux d'Impact, prouvent la diversité des déclinaisons possibles. Désormais, la compétition entre Unreal d'Epic et le moteur de Quake donne lieu à une véritable guerre des licences. Utilisation du moteur d'Epic pour Activision et le Wheel of Time de Legend. Celui de Quake pour le Daikatana de Ion Storm, l'Hexen 2 de Raven et le Sin d'Hipnotic. Même si l'on parle déjà du Trinity (le futur bébé d'Id) ou du prochain moteur de Counteractive (qui permettra de tout détruire dans un niveau), l'actualité la plus brûlante, ce sont quand même les premières images de Quake II. On est d'autant plus curieux de voir à quoi cela va ressembler que Duke Nukem Forever, la suite de 3D, utilisera le moteur de ce Quake II (voir plus haut). Tout d'abord, il devait s'agir d'un jeu de plates-formes développé par une équipe australienne pour 3D Realms, mais le projet a été abandonné. DNF sera donc une vraie suite. Pour info, même après la visite des pontes d'Epic (Mark Rein, Tim Sweeney et Jay Wilbur), l'équipe de Georges Broussard & Co a préféré licencier la technologie d'Id.



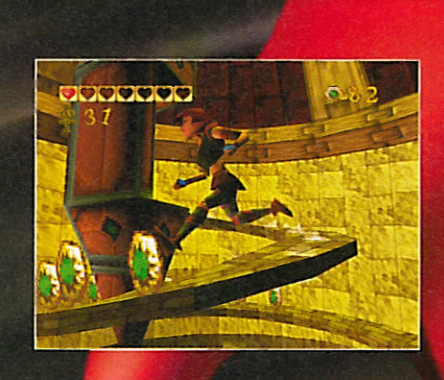
Bon, d'accord, mais... et Quake II ?

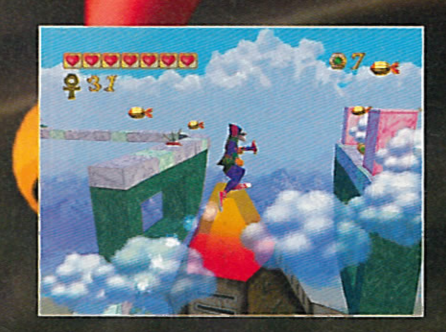
Même si Michael Abrash vient de quitter la société texanne pour retourner chez Billou (il est remplacé par le programmeur du Glide de 3Dfx), les innovations seront surtout d'ordre technique : utilisation de DLLs à la place des scripts habituels, passage à un seul exécutable regroupant QuakeWorld, OpenGL et Quake, utilisation de Win'95 (comme WinQuake). Prévu pour décembre 97, Quake II sera doté d'un design futuriste et (c'est nouveau) sera décomposé à la manière des "hubs" d'Hexen. En clair, il sera possible de revenir dans un niveau précédent et de déclencher des passages dans d'autres niveaux. Quant au scénario, il s'agit une nouvelle fois d'un vulgaire prétexte : vous êtes un Gandhi version Lawful-Good-Level-33+ chargé de distribuer des coquillages à plein de streums sous caféine. Bref, la principale inconnue reste le type d'armes et de monstres avec lesquels on pourra faire joujou. Mais nous reparlerons de tout cela lors de la présentation de l'E3.

Telex

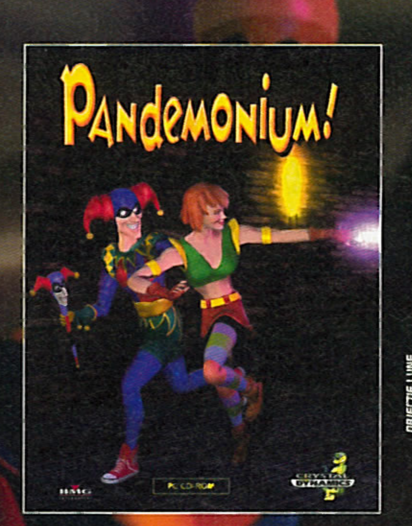
Id Software a déjà vendu la licence d'utilisation de sa technologie Quake à 6 équipes de développement différentes. Ce qui devrait lui rapporter plus de 5 millions de dollars en deux ans... Sans compter les royalties sur les jeux, qui seront développés avec sa technologie.

Il a semé le chaos sur PlayStation, il va "tohu-bohuter" votre PC !





Pandemonium!



"Un jeu de la même qualité que ce qui se fait de mieux sur PlayStation... Drôle, beau, inventif, onirique, caustique" (Joystick)

"Un jeu de plates-formes en 3D texturée comme jamais on aurait espéré en voir sur PC" (Gen 4)

"Une sublime sensation de liberté" (PC Mag Loisirs)

Pandémonium, n. m.
Syn. Tohu-bohu : «Chaos initial»
Grand désordre, avec une idée de mouvements et de bruits confus

OBJECTIF LUNE

Disponible sur







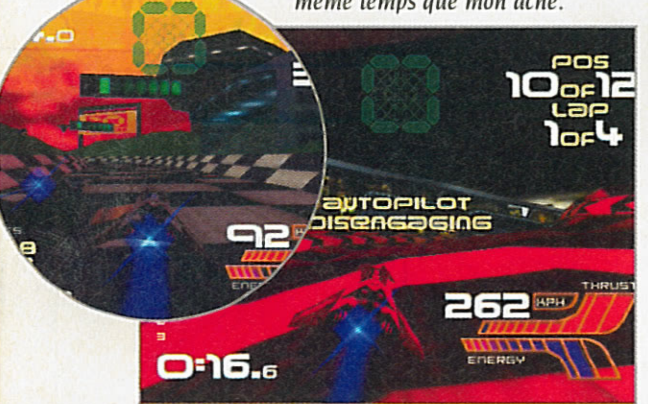
Services consommateurs*
08 36 68 90 89
3615 BMGI
*2,23 F/mn





C'est trop bien de se déguiser!

Vous avez sûrement déjà installé la démo exclusive de WipEout 2097 du si fiable CD 83. Alors, il est inutile de vous dire combien le jeu est beau, ni combien il est rapide avec une carte accélératrice de type 3Dfx. Par contre, ce que vous ne savez sans doute pas, c'est que la version finale propose six circuits (plus deux cachés), et que le nombre d'armes est passé de huit à onze. Il sortira fin juin, en même temps que mon acné.



Virgin I.E. rachetée ?

Depuis quelque temps, la section américaine de Virgin Interactive Entertainment a de gros problèmes de sous. L'échec de plusieurs jeux ainsi que des investissements plutôt infructueux (qui a dit "insensés" ?) l'ont mise au pied du mur. Toujours en vente pour une somme dérisoire, cette filiale qui n'intéresse personne tente de sauver les meubles. Résultat, Brett Sperry, P-DG de Westwood, devient responsable du développement chez Virgin. Son programme (en résumé) : arrêter de faire plein de petites merdes invendables et passer enfin à des jeux de qualité, quitte à n'en faire qu'un par an. Bref, il plaque la stratégie de Westwood sur celle de Virgin. Encore bravo Brett, et bon courage.

La phrase à la con du mois

Tu sais ce qui a tué les mégots ? C'est l'invention de la canette. Fabien Deleval, le 14/5 à 21 h 31.

Flight Unlimited II

Les bons gars de Looking Glass nous préparent la suite de Flight Unlimited. Ce soft de simulation d'acrobatie aérienne est sans conteste le must du genre (notez aussi que c'est le seul, mais bon...). Cette fois, les photos aériennes pour modéliser les terrains dépassent l'entendement. En clair, c'est super beau et super réaliste. Et pour le coup, on vous montre les premières images exclusives, rien que pour le prouver. À force de s'améliorer, les jeux PC vont finir par me faire douter. Où s'arrête la réalité ? Où commence la fiction ? En tout cas, je vais reprendre rendez-vous avec mon psy, moi.





Telex

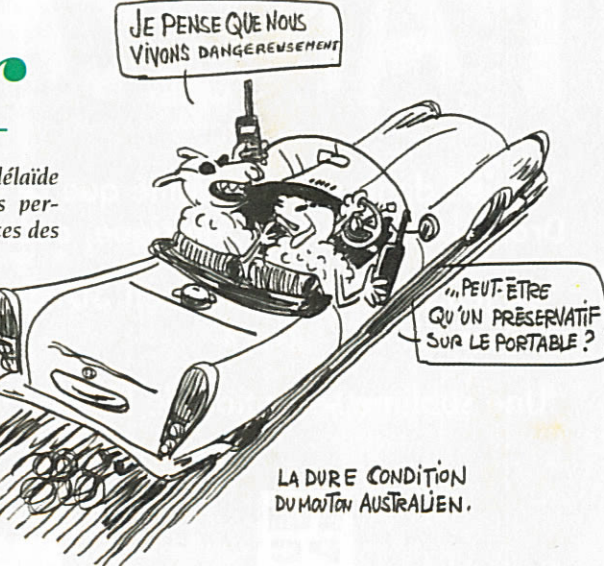
La sortie de Jedi Knight, très attendu Duke-like de LucasArts, est désormais repoussée à septembre... Il supportera les cartes 3D et utilisera un tout nouveau moteur, différent de celui de Dark Forces et Outlaws.

Le crépuscule des gros

Trop souvent appelée Babar, la fève ou bien encore le bubon, Roseanne Barr a passionné une génération entière d'obèses. Mais le rêve est bien fini, la série a dégringolé dans le hit-parade des émissions à succès. La chaîne ABC, à l'origine du feuilleton (et devenue grâce à lui leader mondial sur le marché télévisuel du gros), a décidé aujourd'hui d'arrêter les dégâts. Roseanne, qui ces dernière années avait vu pousser son ventre et son porte-monnaie, est fermement décidée à remonter faire craquer les planches. Au théâtre, où elle espère laisser une empreinte marquante. En attendant, les fans peuvent se réjouir sur des sites Internet. **http://pmwww.cs.vu.nl/service/sitcoms/Roseanne/**

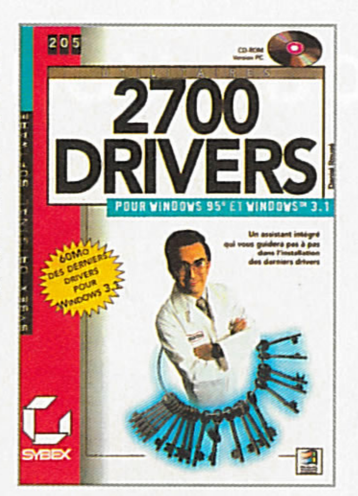
Live in cancer

Une étude de l'hôpital royal d'Adélaïde vient de démontrer que, chez les personnes exposées aux radio-fréquences des téléphones mobiles, le nombre de cancers est le double de la normale. Le gouvernement a rétorqué que "même pas vrai". "Les risques sont minimes par rapport à l'action des UV", et d'abord, en Australie, "1 personne sur 35 développe un cancer de la peau, alors que 5 personnes meurent chaque jour dans un accident de la route". Bon, ben, je vais appeler mon médecin d'une cabine, et pas question d'aller en Australie en décapotable.



Du nouveau pour les rétrogrades

60 Mo de nouveaux drivers pour Windows 3.1. Fallait y penser, d'autant que de nombreuses bécanes continuent de tourner sous Win 3.1, par choix de leur possesseur, ou simplement parce qu'elles sont trop petites pour faire tourner le gros 95. Ces 2.700 drivers sont édités par Sybex, qui propose également tous les drivers imaginables pour Win'95, cela va sans dire.



Telex

Disneyland Paris inaugure son site web. On peut entre autres y faire des pré-réservations et surtout envoyer des e-mails à ses personnages préférés. Donc, si vous voulez poster des images de poneys à Minnie : www.disneylandparis.com

Abra cada bra

Interactive Magic vient de faire l'acquisition de Interactive Creation. Le résultat de cette fusion s'appelle iMagic Online et sera spécialisé dans le jeu en réseau via Internet. Une technologie maison, appelée MEGAplayer, devrait permettre à plus d'une centaine de joueurs de se retrouver simultanément dans le même environnement. Après Warbirds, sacré meilleur jeu on-line de l'année à l'issue de la Computer Developer Game Conference, iMagic Online devrait lancer Planetary Raider, une simulation spatiale. Quand on y pense, ça fait beaucoup de mots anglais en si peu de lignes. Euh... je recommence : quand on y pense, ça fait beaucoup de moyens mis en œuvre pour que les gens s'amusent.

Jeux d'argent

Suite à un cafouillage de traduction chez Fun Soft, Capitalism, qui est sorti depuis des lustres aux États-Unis, n'est toujours pas arrivé sur nos PC français. C'est bien dommage pour Fun Soft puisque depuis, Ubi Soft a eu tout le temps d'acheter les droits de Capitalism Plus, une version améliorée de Capitalism (nouveau graphisme, scénarios supplémentaires, possibilité de jouer par e-mail ou sur des sites ilnternet...).

Moralité : Capitalism Plus est annoncé pour juillet, tandis qu'aucune date n'est encore arrêtée pour la sortie de Capitalism tout court.

Accolade retire ses parenthèses du Mac

Accolade fait un beau cadeau de Noël (en retard) à tous les joueurs du clan Macintosh en décidant d'adapter Jack Niklaus 4 (golf), Star Control 3 (espace) et Deadlock (espace mort) dans les mois qui viennent. Youpi ! Dungeon Keeper sort en juillet sur PC.



Début (An 2000-3)

CRYO concevait déjà pour vous...

DÉJA DISPONIBLE

VERSAILLES, *Complot à la Cour du Roi Soleil*

Un grand classique !

Nouvelle version pour Windows 95





Pénétrez dans le célèbre château et déjouez un complot qui menace le Roi Soleil.
Ce disque est un événement... Un jeu passionant. Le Monde, 2 décembre 1996

2 CD-Rom PC ou MAC

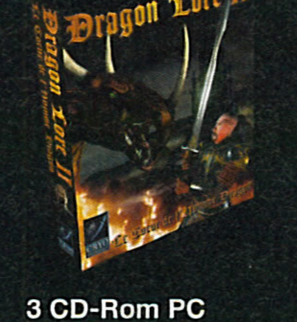


Le grand jeu d'aventure médiéval.

Nouvelle version pour Windows 95

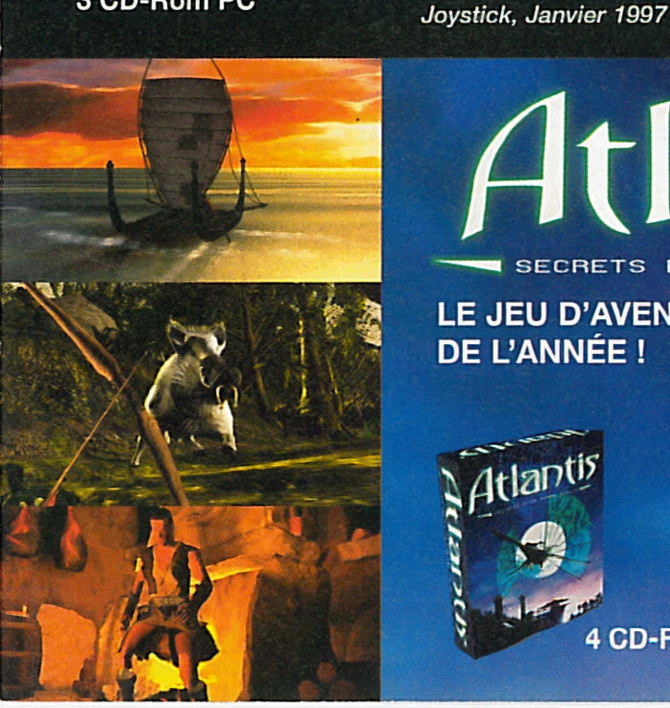






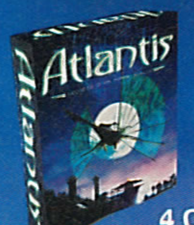
Partez à la recherche du dragon Maraach, allié de votre famille, afin de reconquérir votre royaume.
Un très beau conte qui sait émerveiller par sa beauté et interesser par son intrigiue. Joystick, Janvier 1997

3 CD-Rom PC





LE JEU D'AVENTURE DE L'ANNÉE !



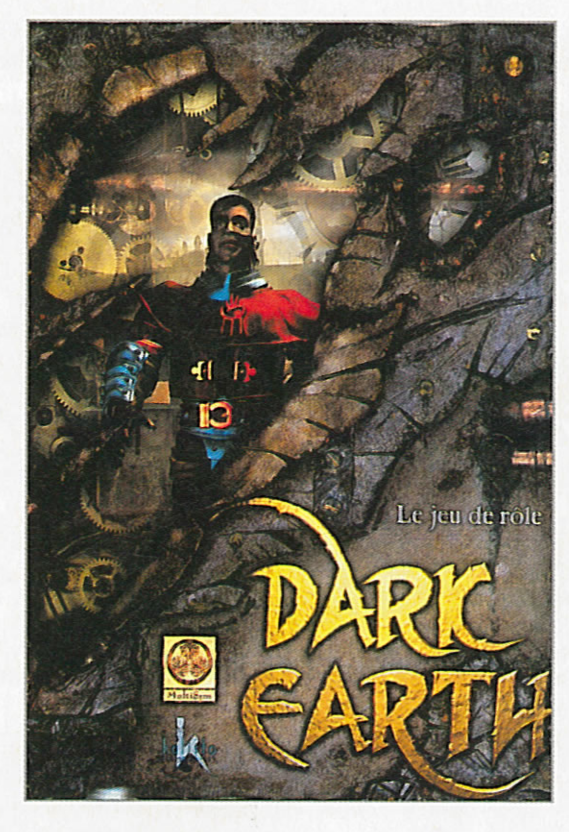
4 CD-Rom PC ou MAC





ERRATUM. EUH NON, ERRATA

Contrairement à ce qui était indiqué, le mois dernier, dans la rubrique Réseau, MAX est édité et programmé par Interplay et non Ubi. Sacrés nous ! Dans un genre plus subtil, Alied General, testé le mois dernier, n'existe pas en France sous ce nom. Il est disponible sous l'appellation Panzer General II chez Mindscape.



Dark Earth avec des dés

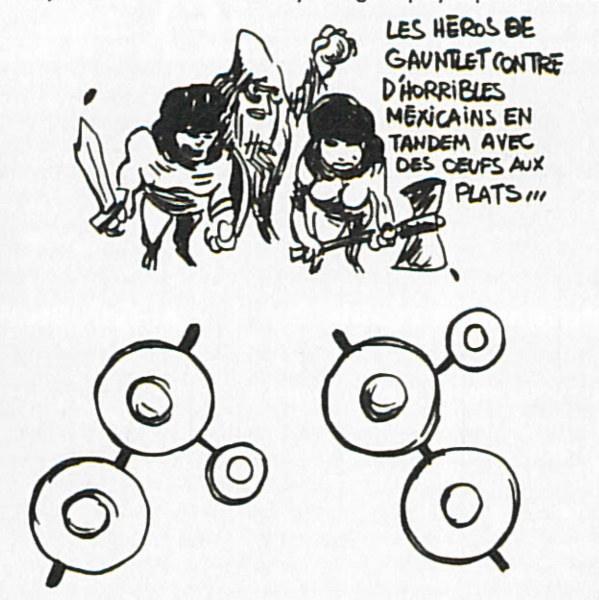
On en a déjà parlé, de Dark Earth, le prochain petit bijou de Kalisto, beau à manger des clous, bien foutu et tout, et tout. Qu'il est fini maintenant, en version CD-Rom PC, et qu'on l'attend avec un beau brin d'impatience. Pour patienter, justement, s'offre à nous une autre alternative pour plonger dans le monde catastrophé et sombre de Dark Earth : jouer à la version jeu de rôles.
Ça vient tout juste de sortir, avec une belle boîte, trois beaux livrets et des cartes. Multisim, les gars qui ont écrit le jeu de rôles, ont travaillé en étroite collaboration avec l'équipe qui a créé et développé Dark Earth sur micro. Les deux produits promettent donc d'être cohérents. En plus, il y a un CD de démo du jeu à l'intérieur, alors...

80 personnes perdent leurs oreilles...

... de Mickey. Disney Interactive vient en effet de virer 80 personnes aux States. Un petit coup de balai pour restructurer et s'adapter à la taille du gâteau qui finalement est bien moins gros qu'on avait cru dans les comités de direction ricains. Bref, Disney se recentre sur l'Edutainment (les éducatifs pour les chiards pour lesquels les parents ont plein d'argent à dépenser). En revanche, côté Entertainment (les bons gros jeux), Mickey arrête les développements internes et fera appel à des équipes tierces.

Mageslayer

En partenariat avec Raven Software, Bethesda développe Mageslayer. Lequel reprend le vieux concept des jeux d'arcade avec vue du dessus comme Gauntlet I et II. Coup de blues ou renouveau du genre ? Même s'il n'est donc pas du tout révolutionnaire (ça change du discours répétitif que l'on tient d'habitude), l'ambiance heroïc-fantasy et le gameplay le positionnent comme un produit super fun.



La vie de 7th Level

L'action 7th Level ne fait rien que de baisser. Il faut dire que les résultats financiers de ce début 97 ne sont pas super folichons, et la société de développement n'arrête pas de "remanier" ses effectifs, de secouer tout le monde et de changer de chefs et de présidents.
Pas de blague, les gars, tenez le coup, il faut absolument que vous continuiez à sortir des CD-Rom sur les Monty Python, OK ? Après Sacré Graal, je veux La Vie de Brian, ce joyau de l'humour anglais. Courage, qu'on rigole.

8>40

Parfois, il suffit d'un bon jeu, bien populaire, pour que le soleil se mette à briller et que tout aille bien. En 1995, Spectrum Holobyte avait terminé l'année sur les dents, avec près de 40 millions de dollars de pertes. En 1996, ils sortent Civilization II, et paf, l'année s'achève sur un bénéfice net de 8 millions (toujours en dollars). Dans ces conditions, on serait tenté d'aller titiller m'sieur Sid Meier pour lui quémander un petit-Civ III, non ?

Grotesque!

Non, rien. Juste que je me disais que, décidément, "grotesque"est le plus beau mot de langue française. Talonné de près par "grenouille" et "clou", peut-être.

Trognon

C'est maintenant officiel : d'après Dataquest, Apple Computers est sorti, depuis la fin du premier trimestre, du top 5 des fabricants d'ordinateurs individuels. Pire encore, les Macintosh d'Apple ne détiennent plus que 69 % des parts de marché sur le terrain des compatibles Mac. Power Computing se taille la part du lion avec 18 % des parts, suivi de près par Motorola (9 %).

Telex

Il y aurait 40 millions d'utilisateurs connectés à Internet. Dont 14 % s'adonneraient au jeu on-line. 5 600 000 joueurs, quand même. Quelle sacrée bande de garnements vous faites, dites donc.

BMG prépare sa rentrée

On vous a déjà parlé de Grand Theft Auto le mois dernier, mais comme on vient de recevoir les premières photos du jeu, on en profite pour vous rappeler qu'il s'agira d'un jeu de combat de voitures en vue du dessus qui vous mettra dans la peau d'un malfaiteur en cavale. Au volant d'un bus, d'un taxi, d'une ambulance, d'une moto ou de tout ce qui peut rouler et être chourré, il vous faudra semer les flics, tout au long de 200 missions entre New York, San Francisco et Miami... soit 2 000 kilomètres de routes, quand même. D'autant plus alléchant que Grand Theft Auto sera compatible 3Dfx.

Quant à Tanktics, il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel au concept nouveau (ça nous fera des vacances) et bourré d'humour. Dans un premier temps, il faudra se constituer une armée de chars à partir de toute une panoplie de moteurs, chenilles, tourelles, 70 armes différentes, etc., ce qui nous fait pas loin de deux millions de combinaisons possibles. Dans un second temps, il faudra se foutre sur la gueule, comme de bien entendu.

Ces deux jeux sont développés par DMA, édités par BMG et seront jouables en réseau, modem, intra et Internet et même tout seul avec soi-même.



Tanktics.



Grand Theft Auto.

Grand concours international du maître du monde

Un nouveau leader mondial de la détection des virus vient de voir le jour. La firme Dr. Solomon Software est la quatrième compagnie à revendiquer cette appellation (décidément très prisée en ce moment sur les home pages). Rappelons pour mémoire que les actuels détenteurs du titre sont aussi Norton, Thunderbyte, et le petit Sam. Le sport pour l'instant est américain, mais on ne désespère pas de voir apparaître une fédération française ralliant toutes les SARL hexagonales de rebouteux de l'informatique.

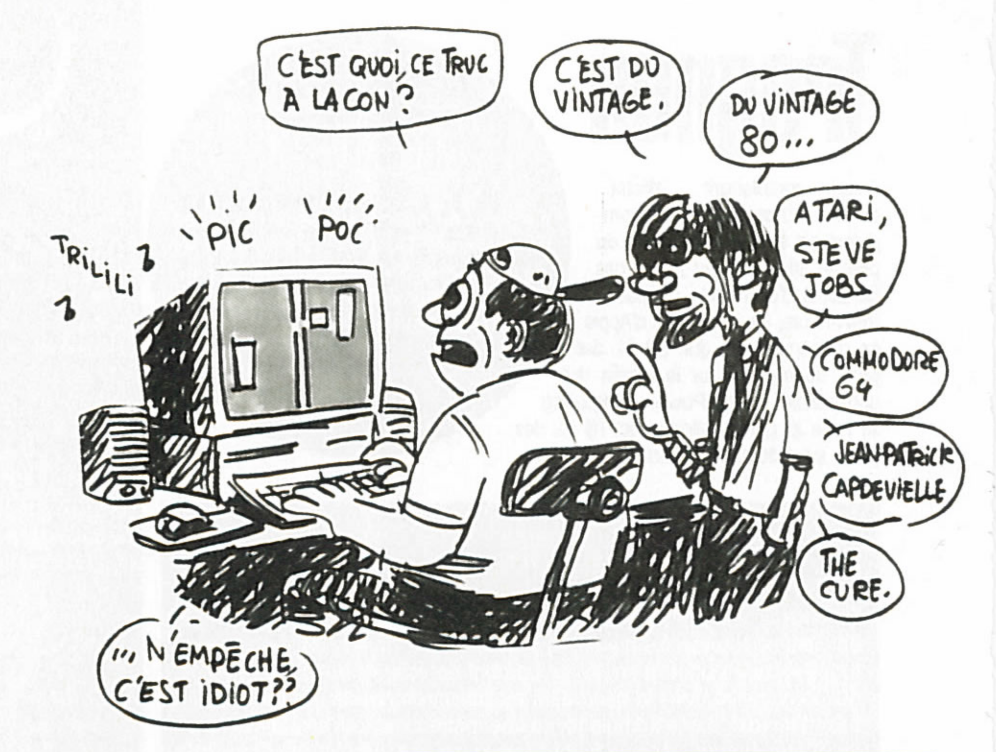
ACTIVISION D'AVENIR

Activision annonce un résultat assez extraordinaire pour l'année fiscale 1997, avec des revenus globaux enflés de 41 %. Bon, c'est vrai, on a frémi un bref instant, mais on a finalement décidé de rester distants, de ne pas intervenir et de ne pas nous mêler de trucs qu'on comprend pas trop.

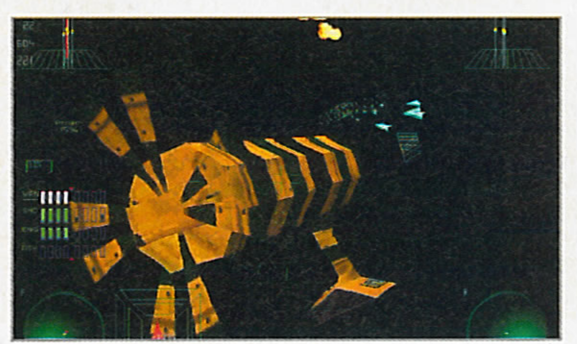
news

Émulateur d'arcade

Alors ça, c'est vraiment trop cool ! Des p'tits gars un peu habiles, et un peu filous, ont récupéré des tonnes d'eproms de jeux d'arcade d'il y a dix ans. Grâce à quelques bidouillages et un peu de jugeote, ils proposent des émulateurs pour PC capables d'interpréter ces Rom et de simuler la borne à la perfection. Du coup, je me suis refait un bon vieux Gauntlet II et un petit Rygard (pour les fanas !) en passant par Asteroid et Zaxxon. Certes, tout ceci n'est que moyennement légal, mais comme tout le monde s'en fout... Les jeux sont morts, dépassés, les droits de ces titres n'ont plus aucun sens. Alors nous, comme ça, on s'est dit que ça vous brancherait peut-être de jeter un coup d'œil sur :
http://www.vu.union.edu/~peekb/arcade/index.html.
Vous y trouverez, entre autres, tout ce qu'il faut pour revivre les moments les plus forts de votre enfance. Add credits et let's go !







Trois lettres... pas mieux

Avec UPN (le titre n'est pas définitif), Grolier Interactive se propose de dépoussiérer un style de jeu qui commençait à s'essouffler sérieusement : le shoot-them-up de l'espace. La grande nouveauté apportée par UPN (le titre n'est pas définitif) résidera dans ses scénarios pas prédéfinis, mais générés au fur et à mesure par l'ordinateur en fonction de vos actions. Il s'agira également d'un jeu de gestion et de stratégie au background fouillé et original. UPN est prévu pour la rentrée, juste le temps que Grolier Interactive se mette d'accord sur un titre de plus de trois lettres.

Les nanas désertent le Net

Entre février et avril de cette année, le nombre d'utilisateurs d'Internet aux États-Unis a chuté de 40 à 31 millions. Ce chiffre tombe même à 27,7 millions si l'on exclut les personnes qui n'utilisent que le courrier électronique. L'enquête menée par Find/SVP met en évidence que les 9 millions d'Américains qui ont laissé tomber Internet sont principalement des femmes, qui s'y sont brièvement essayées mais n'y ont rien trouvé de suffisamment intéressant pour rester abonnées. La population de ricains utilisateurs d'Internet se divise aujourd'hui en 17,8 millions de gars, qui téléchargent des images de pingouins contre 9,9 millions de gonzesses qui s'échangent des fiches-cuisine.

Motorola se la pète à 300 MHz

Motorola lance son premier clone Mac équipé d'un PowerPC 603e à 300 MHz. Le StarMax 5000/300 sera équipé de 512 Ko de cache de niveau 2, d'un disque dur de 4,3 Go (mais E-IDE), de 4 Mo de VRAM, d'un Zip 100 et d'un lecteur CD 16X. Tout ça pour à peine plus de 15 000 F (hors taxe, quand même).

Deux pour le prix... de deux

Apple annonce sa carte PCI compatible PC. Si vous désirez mettre un Pentium 166 MHz dans votre PowerMac (et que vous disposez de 6 000 F HT), cette solution est faite pour vous. La chose se compose d'une carte vidéo ATI accélérée ainsi que d'un support pour Sound Blaster 16 bits et d'un port jeu PC. Pour quelques centaines de francs supplémentaires, vous aurez droit en plus à une carte offrant des ports série et parallèle. Pratique si vous avez besoin des deux environnements et que vous manquez de place sur votre bureau...

JOBS : AU TRAVAIL !

Et hop, un nouveau discours du papa d'Apple. Jobs s'est adressé à la foule du Worldwide Developers Conference le jour de clôture de la manifestation. Ces palabres était très attendus par une marée de développeurs venus spécialement pour en savoir davantage sur leur destinée et celle de leurs familles. Pendant plus d'une heure, Steve à répondu à des centaines de questions portant sur des thèmes qu'il maîtrise parfaitement comme l'avenir d'Open Doc, les clones et la disparition du monde de Microsoft, mais il a surtout encouragé les développeurs à se mettre au taff fissa sur Rapshody. Faut qu'ça trime !

Bill Gates victime en puissance

La police vient de mettre en état d'arrestation un jeune homme de 21 ans habitant l'Illinois. Celui-ci avait adressé à Bill Gates un e-mail où il menaçait de le tuer grâce à "son fusil de haute technologie" s'il refusait de lui verser 100 000 $ en postant sur un forum d'American Online une lettre indiquant qu'il acceptait de se faire rançonner. Bonjour l'humiliation, car à ce jour, on n'a aucune preuve que Billou sache envoyer un e-mail. Le maître chanteur a été arrêté au domicile de ses parents où il passait sa journée devant un ordinateur. Le rapport ne précise pas s'il s'agissait d'un Macintosh.

Tempo mollo

Au moment où Apple ne peut et ne veut plus se brouiller avec quiconque, la firme de Cupertino a décidé de distribuer à la fois Internet Explorer et Netscape dans L'OS 8 (Tempo). On y retrouvera aussi d'autres produits anciennement commercialisés, comme l'inénarrable Ram Doubler qui perd de plus en plus de ses attraits, depuis quelques mois.

Naissance d'une nation

La page Web de la Palestinian National Authority vient d'ouvrir ses portes. Organe officiel du ministère palestinien de la Coopération entre l'État d'Israël et cette nation arabe, la page fourmille d'infos très intéressantes, et de débats sur des thèmes "brûlants". http://www.pna.net/

Repoussé encore

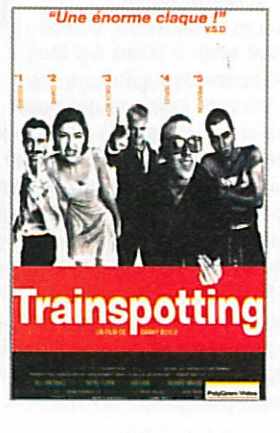
La phase de bêta-test d'Ultima Online, prochain jeu orienté Internet de Lord British, est encore repoussée. Elle ne débutera pas avant l'été prochain, et la première démonstration officielle aura lieu pendant l'E3, fin juin. Et vous savez quoi ? On y va, à l'E3, tiens. On en reparlera, donc, d'Ultima Online.

Le return de Return Fire

Prévu pour la fin de l'année, Return Fire va reprendre du service sous la forme d'un Return Fire II. Le premier épisode originalement sorti sur 3DO (l'un des meilleurs jeux sur cette bécane) avait déjà été adapté sur PC, un peu plus tard. Au programme de ce deuxième épisode, des véhicules plus modernes, et toujours la possibilité de jouer contre l'ordinateur ou à deux en mode écran splitté.

TRAINSPOTTING

Mazette, quel film ! Après "Petits meurtres entre amis", le petit Danny Boyle nous a pondu "Trainspotting". Limite gerboulade, voilà une pelloche qui ne laisse pas indifférent. Éloge de la dope pour les uns, dénonciation pour d'autres, le film est aussi un prétexte aux mésaventures dramatico-comiques d'une bande de jeunes Écossais à moitié paumés, dont l'avenir semble aussi clair que le ciel de leur Calédonie. Humour déjanté, baston et défonce sont au programme de "Trainspotting", édité par Polygram Vidéo.





De la PlayStation au PC

Sony a annoncé les conversions en cours de deux de ses jeux PlayStation : Jet Moto et Twisted Metal 2, qui devraient être disponibles d'ici la fin de l'année. Sega a déjà fait cette translation depuis pas mal de temps, mais peut-être pas avec les mêmes motivations. La PlayStation continue, elle, à faire un carton, et le PC ne constitue qu'une extension du marché pour Sony. En revanche, vu les résultats peu enviables de la Saturn, passer au PC était peut-être une solution de survie pour Sega.
Cela dit, Jet Moto et Twisted Metal 2 ne sont pas vraiment des chefs-d'œuvre. Faut voir ce que donneront les versions PC, ou les versions MMX, puisque Sony annonce supporter la technologie d'Intel.

J'avais un ami, mais il est mort



J'ai adopté pour vous un Tamagotchi, ce fameux porte-clef electronique avec dedans une adorable cyber-bestiole à cajoler. La laisser crever dans ses excréments m'a bien amusé. Distribué par Bandai France, le gadget coûte environ cent balles.

L'analyse financière et économique du mois

L'action de Netscape vient de perdre 15 % de sa valeur. Pouf ! Les analystes financiers (de fins limiers) ont bien vite déterminé la cause de ce ramassage en bourse : un sérieux concurrent, bénéficiant d'une solide avance technologique, se serait mis à distribuer gratuitement un équivalent de Navigator. C'est dingue, pourquoi ces trucs-là n'arrivent jamais à France Télécom ?

Bono sort avec Lara

Sur la scène de leur prochaine tournée, le Popmart World Tour, les Irlandais de U2 seront accompagnés d'une étrange invitée : Lara Croft, l'héroïne de Tomb Raider. En personne, si l'on peut dire. Elle apparaîtra dans des séquences spécialement réalisées par l'équipe de Core, où on pourra l'admirer en train de sauver le gars Bono, le chanteur de U2. Un écran géant (le plus grand du monde), sera installé au fond de la scène pour que tous les spectateurs profitent du couple de chair et de cyber.

Petite vitesse et grande lenteur

NOUS LES BELGES, NOUS AVONS DEUX ORDINATEURS,,, UN POUR L'ALLUMER ET L'AUTRE POUR L'ÉTEINDRE.
DE PLUS, NOUS AVONS DEUX MAINS...
WAH !

NDLR : Le responsable de ce dessin "anti-nosamisbelges" a été écartelé ce matin à l'aube, ça lui apprendra à se moquer de nos chers cousins francophones qu'on aime super-vachement bien, et pas uniquement parce qu'ils font la meilleure bière du monde... non monsieur.

D'après l'agence Reuter, les ventes d'ordinateurs ont baissé en Europe durant ce premier trimestre, principalement en France, et Intel a vu le MMX boudé par les consommateurs. Pour Emmanuel Lalloz, de Context, ces derniers ont préféré différer leur achat en attendant le MMX 2. Cela dit, tous les constructeurs observent une baisse de régime par rapport aux années précédentes, excepté Compaq qui passe de 12,3 % de parts de marché en 96 à 14,7 % grâce aux ventes de portables. Siemens Nixdorf passe de la deuxième à la troisième place avec 5,8 % et Dell de la troisième à la quatrième avec 5,7 %. Context passe en dessous de la barre des 10 % (9,9 %) contre 13,6 % à la même période en 96. Pour l'ensemble des constructeurs, ce ralentissement de la consommation se traduit en Europe par un petit 11,6 % (25 % en 96). Certes, il y a quand même augmentation, mais pas de quoi pavoiser chez nous. D'après E. Lalloz, l'augmentation des taxes, conjuguée à un contexte morose, s'est particulièrement fait sentir en France : seulement 0,7 % de vente en plus contre 8,8 en Allemagne ; 12,2 au Royaume-Uni ; 17,0 aux Pays-Bas ; 17,3 en Scandinavie ; 25,2 en Belgique ; et 25,5 en Norvège. Brrr... Alors, les lecteurs, c'est pas possible, ça. Faut consommer, les gars. Si on veut s'en sortir, à partir de maintenant, zou ! Trois bécanes par personne. Les Belges, bravo ! C'est bien, seulement deux bécanes par personne.

Telex

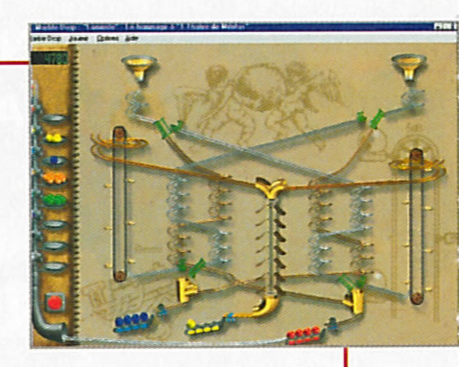
Panasonic vient de lancer un lecteur de CD-Rom 24X. Vingt-quatre fois plus rapide qu'un 1X, douze fois plus rapide qu'un 2X, trois fois plus rapide qu'un 8X...



Marrant

Début mai dernier, Acclaim a viré 115 personnes. Pour restructurer un peu tout ça, dépenser moins après les mauvais résultats de l'année dernière, et histoire de faire grossir les rangs des chômeurs. Anecdote rigolote : juste après cette opération débarras, l'action Acclaim a très légèrement augmenté, alors qu'on aurait pu s'attendre au contraire. À mon avis, les financiers de Wall Street connaissaient les noms de ceux qui se sont faits jeter, et ça les a plutôt rassurés.

Des billes mentales



Marble Drop est un chouette jeu : un très beau casse-tête logique au concept original développé par Maxis. On dispose au départ de toute une panoplie de billes de couleur qu'il faut amener dans leurs cases repectives. Tout ce qu'on a à faire, c'est choisir les billes, prévoir leur trajectoire et les lâcher dans des labyrinthes de plus en plus complexes (cinquante au total).

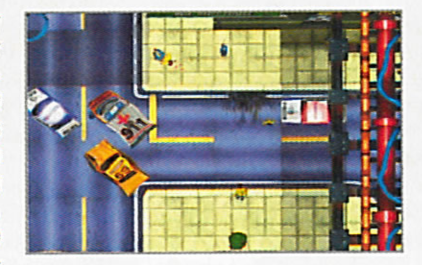
Bon, c'est pas d'un suspense insoutenable, je ne garantis pas non plus des émotions qui dépassent le "chouette, j'ai mis toutes les billes à la bonne place", mais c'est le soft idéal pour glander mollement cet été au bureau, d'autant que Marble Drop ne demande plus le CD une fois installé et que l'été risque d'être particulièrement chaud, donc mou.

Maxis, qui est décidément dans sa période bille, propose également Pinball 97, une compile de trois flippers d'assez bonne qualité. Ces jeux sont distribués par Virgin et coûtent environ 150 boules.

Duke et les gonzesses à poil

Tous les moyens sont bons pour soigner son image de marque, quand on est le héros d'un jeu. Lara Croft nous l'a prouvé, Duke Nukem nous le confirme. Un add-on gratos pour Duke Nukem 3D est maintenant disponible : Penthouse Paradise. On retrouve Duke sur une île au beau milieu d'une séance photos pour le magazine Penthouse. Les monstres débarquent et Duke s'occupe de tout. Faut dire que le niveau du strip-club était particulièrement réussi. Le glissement était donc tentant...

BMG Interactive, a very european firm



Faute d'avoir réussi à pénétrer le marché américain, fermement tenu par les gros morceaux à la Electronic Arts ou GT Interactive, BMG Interactive laisse tomber l'édition aux States. Par contre, tout va bien en Europe, et BMG y reste, pas fou. Les prochains titres de l'éditeur pourraient malgré tout voir le jour outre-Atlantique, mais édités et distribués par d'autres sociétés. BMG Interactive deviendrait alors un simple label aux États-Unis. À suivre, donc.



Yep!

Quelque part dans ces pages se baladent de très vilains chiffres. Ceux des ventes de matos en Europe. Non, ne sautez pas tout de suite par la fenêtre, il y a de l'espoir. C'est du moins ce que prétend Larry Probst, le P-DG d'Electronic Arts. D'après le gars Larry, le marché du jeu augmentera rapidement en 98 et 99. Le nombre de machines à jouer dans le monde devrait atteindre les 100 millions d'exemplaires à l'aube du XXIe siècle, contre 35 millions cette année (en comptant les consoles, naturellement). Larry est-il un indécrottable optimiste ? Pas sûr, car cette année, 20 millions de machines à jouer ont été vendues. Bon an mal an, le marché du jeu augmenterait de 11 milliards (de dollars, bien entendu). C'est chouette de bosser dans une industrie en pleine expansion, qu'on se dit. Le truc con, c'est qu'on n'est pas dans le bon secteur, mais c'est quand même drôlement chouette.

Pentium II buggé

Depuis le 8 mai dernier, le Pentium II d'Intel est disponible dans les PC de certains constructeurs. Et déjà, comme en 94 avec la sortie de la première génération de Pentium, des magazines spécialisés dans les microprocesseurs ont reporté un bug. Marrant.

C'est un problème de flag, du coup ça zone dans les gros calculs, de temps en temps. Ça ne devrait pas être trop gênant pour vous et moi, qui nous tapons dessus à coups de sprites et de bonshommes polygonés. Mais un bug pareil est plutôt rédhibitoire pour tout ce qui touche au calcul scientifique, genre.

Le plus drôle, c'est que le même bug est présent également dans la série des Pentium Pro. Marrant. Encore plus drôle, Intel prévoit de balancer un patch pour corriger ce bug... un bug hardware corrigé par du software !

Et enfin, pour l'anecdote, ce patch s'appelle DAN-0411, du nom de celui qui l'a trouvé le premier (DAN), et 0411 parce qu'il est tombé dessus le 11 avril.

Rappelons tout de même que les Pentium II existent à trois cadences différentes, 233 MHz, 266 MHz et 300 MHz, que ça booste, et que pour l'instant ils sont très chers. Et buggés, huhuhu...

le retour de la M2

Après les péripéties financières de 3DO (revend, revend pas, à qui), après les retournements de veste (vas-y que je me mets à développer sur PC), c'est maintenant l'heure du retour à la technologie M2. Développée à l'origine par 3DO - donc, pour faire suite à sa première technologie de console maintenant quasi disparue - la première démonstration de M2 nous avait "tué la gueule", comme disent les jeunes.

Le 17 mai dernier, 3DO a procédé à une nouvelle présentation de la M2, en faisant tourner, pour la première fois, un véritable jeu et non pas des films Mpeg comme c'était le cas auparavant. Le jeu en question était la fameuse course de bagnoles - elle nous avait déjà fait baver il y a quelques années - en développement depuis bientôt trois ans, sans doute à cause des multiples changements de directions technologiques prises par la M2. Bref, ça fait très mal, c'est même plus beau que tout ce qui existe pour l'instant sur le marché. Plus beau qu'un PC avec une 3Dfx dans le ventre, c'est dire. Ça tourne en 640x480 - chose rare pour une console - et les coprocesseurs permettent apparemment de faire tout ce que la 3D moderne peut offrir, en temps réel. La M2 serait également équipée de la dernière technologie de décompactage Mpeg, pour films et séquences d'intro.

La question la plus importante, maintenant, c'est quand ça sort ? Et ça, 3DO est encore incapable de le dire. Espérons que nous n'allons pas encore attendre trois ans.

Quand l'esprit et le corps s'unissent.

Que l'action libère les limites de la conscience.

Alors, jaillit la force vitale et puissante.

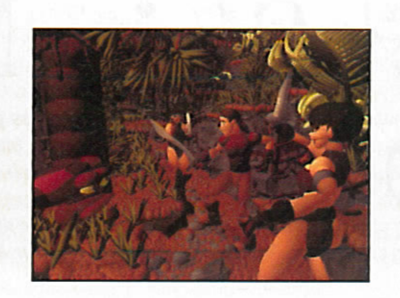
Et ça peut faire mal, horriblement mal!!!

ECSTATICA II

Ecstatica II est un jeu à couper le souffle et faire tourner les têtes. Un sorcier démoniaque a brisé l'Eldersign, le sceau sacré, gardien des secrets de la vie. Retrouvez ses fragments. Restaurez l'ordre. Anéantissez tous ceux qui se trouveront sur votre chemin. Mais, soyez vigilant. La mort rôde et il vous faudra unir votre force et votre esprit pour survivre. Car n'en doutez pas, l'enfer existe vraiment.







PC CD ROM







Gouraud shading, z-buffer, radiosity et compagnie

Fractal Design a présenté ce mois-ci la nouvelle version de son logiciel de 3D Ray Dream Designer. Ce produit s'était déjà fait remarquer sur Macintosh à cause de son usage lourdingue face à des produits comme Amapi, mais aussi parce que ses précédentes versions ne nécessitaient pas l'aide d'un coprocesseur arithmétique, ce qui permettait de les faire tourner sur LC3. Les nouvelles fonctionnalités du produit vous inviteront, entre autres, à manipuler en temps réel des objets lissées à la sauce Gouraud. Le prix de l'up-date s'élève à 449 $ (un peu plus de 2 500 balles).

Je fais des efforts

C'est vrai, tous les jours un peu plus, j'essaie d'être moins arrêté, moins borné, moins belliqueux vis-à-vis des Américains. Je m'dis, allez, ils sont pas tous complètement crétins, y a des types biens là-bas aussi, y a même des trucs bien plus agréables outre-Atlantique que chez nous. C'est vrai.
Pour moi, tout s'est écroulé récemment, après avoir jeté un œil aux charts US, les meilleures ventes de CD-Rom aux États-Unis, études réalisées par PC Data dans des milliers de points de vente à travers tout le pays étoilé. Alors que Diablo de Blizzard tenait toujours le haut du pavé, ce qui paraît somme toute assez légitime, on trouve le Monopoly à la huitième position et LA ROUE DE LA FORTUNE à la quinzième. Nom de dieu. La Roue de la Fortune, sur CD-Rom PC. Je suis sûr, en plus, que la version américaine ne propose même pas de séquence FMV de Christian Morin jouant de la clarinette au bal des pompiers de Beuzeville-la-Grenier. Alors, vraiment, ils sont cons ?

Pic pic



La première fois que j'ai vu Stephen Hawking écrire sur son ordinateur, je me suis dis : "C'est vraiment pas cool, y a un sale gamin qui lui a décoché une flèche à ventouse en plein front." En fait non, Stephen, il se sert de ça pour communiquer sur un clavier bizarre. Certes, c'est super pratique pour piquer des petits fours dans les coktails, mais allez donc programmer en HTML avec un engin pareil. Du coup, Softquad International lance HoTMetaL PRO (notez la vanne typographique), une interface qui permettra aux personnes handicapées d'accéder à toutes les commandes HTML sur un seul écran. Pour ceux qui sont frappés d'un handicap autre que la "main dans chapeau" (véridique, c'est l'étymologie du mot : hand in cap) l'Adaptability Toolkit offre également divers outils, tel un agrandisseur d'écran, un lecteur de texte par synthèse vocal (la lecture peut porter sur une page web complète ou simplement les liens) et, naturellement, la chose est configurable en fonction des besoins de chaque utilisateur. Pour tout renseignement, ça se passe sur www.softquad.co.uk. Vous pouvez également envoyer un E-mail à lesley@fodorwyllie.com.

Meaning of Life

Après "Sacré Graal", 7th Level nous prépare une version jeu vidéo du film "The Meaning of Life" des Monty Python. Aussi délirant que le précédent, il s'agit d'un produit à cheval entre le jeu, la veille d'écran, et surtout "quelque chose d'inutile et donc d'indispensable". Rien de plus à dire, les fans m'auront compris et commenceront à réviser leurs classiques. Saying no more !
Sortie prévue : automne 97.



Pas de réforme pour les 486 dans l'armée de l'air

La foire de paris a toujours été considérée à juste titre comme le salon du rien ou du n'importe quoi. Pourtant, cette année on a eu la surprise de découvrir, coincé entre les épluche-saucisses et les humidificateurs de papier-cul (dont l'inventeur est un crétin fini), quelque chose d'assez utile. L'armée de l'air française y avait un joli stand avec des Fs5 greffés dans des cockpits de Jaguar. Et, au beau milieu d'une nuée de gniards hurleurs, on a découvert la réalisation de l'adjudant Plociniac (ESTS, Luxeuil). Ce sous-off, mécano de son métier, a réalisé un soft de dépouillement de boîtes noires qui tourne sur 486 DX 66. En branchant le micro sur la boîte au moyen d'une Rs232, on pourra, en rase campagne, tracer avec son portable l'évolution et les paramètres du vol d'un avion accidenté. Coup de chapeau au gars pour ce joli programme qui donne quasiment les mêmes résultats qu'une station ATEC (laquelle vaut quelques millions de francs et se trimballe rarement sous le bras).

Les gros visent l'arcade (et la console)

Intel a annoncé, tout récemment, son intention d'attaquer le marché de l'arcade et de la console de jeu. Nintendo, Sony et Sega n'ont qu'à bien se tenir. Intel a présenté une machine essentiellement destinée au jeu dont la technologie pourrait être utilisée à la fois pour les machines d'arcade ou pour une future console de jeu. La bécane en question était architecturée autour d'un tout nouveau Pentium II à 266 MHz, de 16 Mo de RAM, d'une carte accélératrice 3D et d'un système d'exploitation made in Microsoft (on ne s'en débarrassera donc jamais, de Windows et compagnie). Microsoft, qui lorgne également le monde de l'arcade et de la console depuis un moment prévoit de lancer une version console de son tout nouveau Windows CE, vers la mi-98. Marrant, tout ces déplacements, les ambitions des gros morceaux qui n'ont aucune limite, qui regardent dans le plat du voisin, toujours, n'aspirant qu'à devenir plus gros. Vous voulez pas vous concentrer sur ce que vous faites déjà, et nous offrir des Pentium et des Windows pas buggés ?

Séries Maria

Non, nous ne sommes pas fans de X-Files ou de Pamela Andertruc... Je sais, c'est un peu bizarre de voir ce genre d'illustrations dans Joy. Mais derrière ce numéro 1 destiné aux fans de séries télés se cache une ancienne de Joystick, Maria, qui signait Calor dans nos pages. Alors, on s'est dit que ça pouvait vous intéresser de savoir ce qu'elle faisait aujourd'hui. Alors on s'est dit qu'on allait vous parler de Séries Mania n° 1. Alors voilà.

MPP 2i

La vidéo-conférence est un mode de communication qui se démocratise dur. Pour preuve, la solution proposée par Vivitar. La MPP 2i se compose d'un microphone, d'une caméra vidéo et des accessoires permettant de se connecter à une ligne téléphonique. Vous pourrez ainsi discuter avec un utilisateur équipé du même système via les réseaux RTC ou Internet. ▶

CONSTRUCTEUR : Vivitar
DISTRIBUTEUR : N.C.
TELEPHONE : 01 55 21 01 41
PRIX : 1 800 F TTC



Quoi de neuf?

Par Lord Casque Noir

Vivicam 3000

Toujours de chez Vivitar, un appareil photo numérique équipé d'un capteur CMOS lui offrant une résolution de 1000x800 points et 30 bits ! On est encore loin de la résolution d'une photo argentique, mais on s'en approche. Il est doté d'un objectif de 18 mm (équivalent à un 38 mm), d'un obturateur réglable de 1s à 1/2000 de s et intègre un flash avec retardateur. Sa mémoire vive de 2,5 Mo peut stocker de 12 à 25 images selon la compression, mais peut être étendue par carte PCMCIA. Un excellent rapport qualité-prix, à n'en point douter.

CONSTRUCTEUR : Vivitar
DISTRIBUTEUR : N.C.
TELEPHONE : 01 55 21 01 41 ▶
PRIX : 2 990 F TTC



Maxi Gamer 3Dfx

Eh oui, même Guillemot s'y met. Le contructeur français, originaire de la Bretagne, se lance dans la course des cartes 3D avec la Maxi Gamer 3Dfx cadencée par... par... par un processeur Voodoo 3Dfx bien sûr ! Le résultat, vous le connaissez déjà depuis le temps que l'on vous dit que ce processeur est le plus puissant, à ce jour. Cette carte est livrée avec tous les drivers nécessaires et le jeu Pod en version intégrale.

◀ **CONSTRUCTEUR :** Guillemot
DISTRIBUTEUR : Guillemot
TELEPHONE : 02 99 08 90 88
PRIX : 1 590 F TTC

Maxi DVD-Rom

Encore et toujours Guillemot. Il serait pas un peu actif, celui-là ? Bref, il vient d'ajouter à sa liste, déjà longue de lecteurs de CD-Rom, son premier DVD-Rom. Il s'agit d'un lecteur Panasonic permettant de lire les CD-Rom normaux, les DVD simple et double couche (respectivement 4,7 et 8,5 Go). Il peut aussi lire des DVD-vidéos à condition de posséder une carte de décompression MPEG2. Sa vitesse est approximativement celle d'un x10. Enfin, il se connecte directement sur le port IDE de votre bécane.



CONSTRUCTEUR : Guillemot
DISTRIBUTEUR : Guillemot
TELEPHONE : 02 99 08 90 88
PRIX : 2 990 F TTC

Studioworks 78D

On n'a pas trop l'habitude de vous présenter des écrans dans le Quoi de Neuf, mais il se trouve que celui-là présente pas mal davantages. Primo, il est compatible avec tous les PC et tous les Mac. Secondo, il offre une résolution de 1600x1280 non entrelacée ce qui est rare pour un 17 pouces. Enfin, son tube à double focus permet une résolution très fine (pitch de 0,25 mm), et la flopée de réglages sur écran s'avère bien agréable à l'utilisation. Il reste malgré tout un peu cher pour un écran de 17".

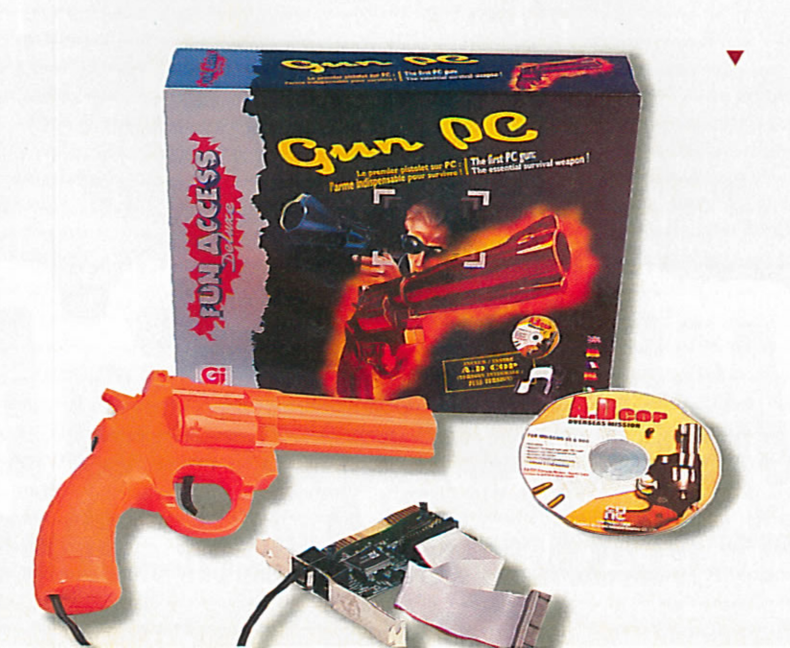
CONSTRUCTEUR : Goldstar
DISTRIBUTEUR : Goldstar France
TELEPHONE : 01 64 62 60 60
PRIX : 5 990 F TTC



Gun PC

Et hop, un nouveau pistolet pour flinguer tous les pixels de son moniteur. Le Gun PC est livré avec la version intégrale de AD Cop, un soft où vous devrez tirer sur des méchants voleurs planqués au milieu des gentils passants. La couleur orange de l'objet est - n'ayons pas peur des mots - horrible, mais la loi française n'autorisant pas la vente de faux pistolets dans des couleurs trop réalistes, ceci explique cela. Attention, vous devrez disposer d'un slot libre au format ISA.

CONSTRUCTEUR : Guillemot
DISTRIBUTEUR : Guillemot
TELEPHONE : 02 99 08 90 88
PRIX : 499 F TTC

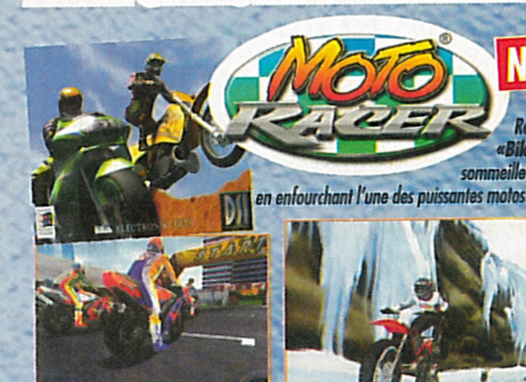


MICROMANIA L'UNIVERS DU PC CD ROM



Moto Racer

NEW



Réveillez le **«Biker»** qui sommeille en vous en enfourchant l'une des puissantes motos de route ou de cross de Motoracer. Les programmeurs ont optimisé au maximum, **rapidité et finesse des graphismes** même sur un DX2-66. C'est indéniablement la **course de moto la plus complète et la plus jouable** à ce jour sur PC. Merci Delphine Software !

Need for Speed II



Offrez-vous la **voiture de vos rêves** grâce à Electronics Arts, qui, une fois encore a su allier **finesse des graphismes et vitesse** dans cette suite très attendue d'un Hit devenu une légende.

NEW

Blood

Membre déchu d'une **secte maléfique**, vous poursuivez et étripez vos anciens acolytes à travers **morgues, cimetières** et autres lieux sordides. **Magie noire** et **rites vaudous** pour ce shoot en 3D à la sauce Lovecraft dont les nombreux pièges et l'intelligence artificielle élaborée des ennemis font de ce soft un **dangereux élixir**...

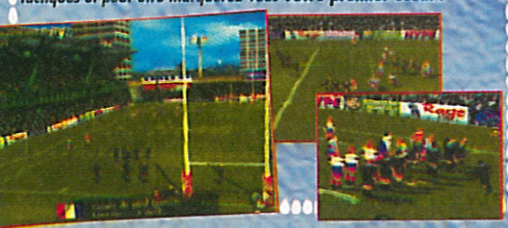


NEW

Jonah Lomu Rugby

NEW

Vous avez toujours souhaité participer au **tournoi des 5 nations** ! Votre PC vous offre **le meilleur jeu de rugby**. Un environnement en 3D, des joueurs plus féroces que jamais. Soyez tactiques et peut-être marquerez-vous **votre premier essai** !



X Wing Vs Tie Fighter

NEW

Choisissez votre camp entre l'Empire ou les Forces Rebelles et retrouvez l'ambiance mythique de la célèbre **Trilogie Star Wars** dans ce superbe **simulateur en 3D texturé** qui ne manquera pas de vous donner **LA FORCE** grâce à ses **nombreuses missions** que vous soyez seul ou en réseau.



Theme Hospital



Suivez les prescriptions du Médecin : une bonne dose de stratégie, un peu d'économie et beaucoup d'humour. Résultat garanti ! Tout est question de gestion, de potions et de pognon. Le jeu **le plus contagieux** depuis Theme Park !

NEW



Operation Taiga

HIT

Le data disc que vous attendiez pour votre Command & Conquer Alerte Rouge : **16 nouvelles missions** inédites, 8 côté allié et 8 autres côté russe testeront vos **talents de stratège**. Plus de **100 cartes** multi-joueurs et des **missions cachées** avec d'horribles... que vous aurez à affronter.



Redneck Rampage

NEW

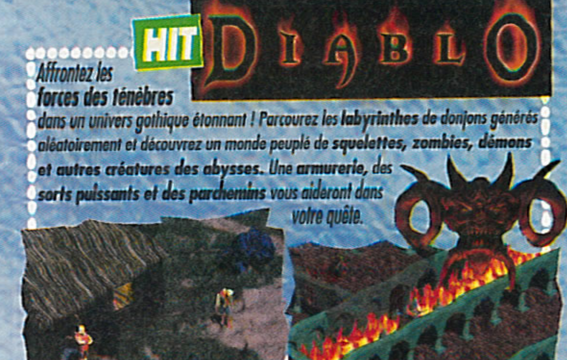
Revivez les **fortes émotions** que vous avez eues dans Duke Nukem 3D. Votre mission : **tuer, massacrer, décapiter** des habitants d'une petite **province américaine** qui vous a **volé votre cochon** ! Soyez prêts à rentrer dans cette **fabuleuse aventure sanglante.**



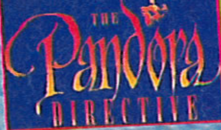
Diablo

HIT

Affrontez les **forces des ténèbres** dans un univers gothique étonnant ! Parcourez les **labyrinthes** de donjons générés aléatoirement et découvrez un monde peuplé de **squelettes, zombies, démons et autres créatures des abysses**. Une **armurerie**, des **sorts puissants et des parchemins** vous aideront dans votre quête.



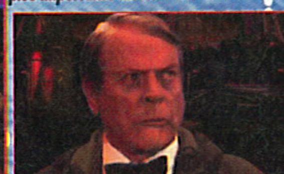
The Pandora Directive



HIT

Vous avez toujours rêvé d'être **détective privé** ! Vous ne craignez pas le **surnaturel** ? Alors vous êtes prêts à jouer le rôle de **Tex Murphy, détective privé**. Faites travailler vos cellules grises afin de rassembler tous les indices qui vous conduiront au coeur même du dossier **TOP SECRET, la plus importante histoire des USA !**



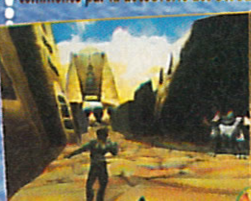


MDK



HIT

Bienvenue dans le **monde fou** de Shiny ! MDK est incontestablement le jeu le plus original dans le genre shoot'em up depuis bien longtemps. Le scénario est à l'image de Perry. **Totalement déjanté.** Attachez vos ceintures, ca va secouer. Tout a commencé par la découverte des **Streams**, de véritables ruisseaux d'énergie...

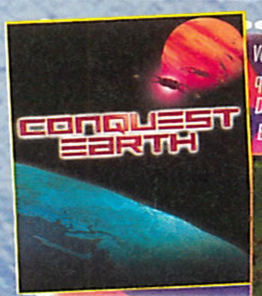






4 nouveaux Micromania !

1. Toulouse **2. Avignon** **3. Les Arcades** **4. Villiers-en-Bière**



Vous avez voulu la ***guerre des mondes*** *et bien voilà, c'est chose faite !! Vous n'avez plus qu'à déjouer les* ***attaques jupitériennes*** *à travers une* ***quinzaine de missions variées.*** *Des décors d'une rare beauté en* ***65 000 couleurs****, un* ***mode multi-joueurs****... Conquest Earth s'annonce déjà comme* ***LA RÉFÉRENCE*** *en matière de* ***stratégie.***





NEW

Jouez en réseau de chez vous

NET STADIUM

- Duke Nukem 3D
- F1 Grand Prix 2
- Quake
- Warcraft 2
- Command & Conquer...

Logiciel d'accès au réseau GRATUIT disponible dans les Micromania et sur Internet :
http://www.azursoft.fr/stadium



NEW

Atlantis
SECRETS D'UN MONDE OUBLIÉ

Immergez-vous dans **un univers de légendes**, et retrouvez outre l'**Atlantide** des **mythes** issus de l'**imaginaire pré-celtique**, sur le Spitzberg, dans l'île de Pâques... Une aventure réalisée par **Cryo** très intéressante et aux **graphismes somptueux.**

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! La Mégacarte THOMAS JORDAN 500000 MICROMANIA

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

OUVERTURE EN JUIN — NEW
MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31120 PORTET-SUR-GARONNE

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil
84130 LE PONTET
NEW — **OUVERTURE EN JUIN**

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades
Niveau Bas
93606 NOISY-LE-GRAND — NEW

NEW
MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour
77190 VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Epine - Niveau Bas
94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285
RER C Choisy - Bus TVM Belle Épine — NEW

MICROMANIA ST-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - Tél. 01 30 43 25 23
78000 St-Quentin-en-Yvelines — NEW

MICROMANIA CERGY
Centre Ccial Créteil des 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport — NEW
Tél. 01 34 24 88 81 - 95000 CERGY

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - 94016 CRÉTEIL
Tél. 01 43 77 24 11 — NEW
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

OUVERTS TOUS LES DIMANCHES

MICROMANIA CHAMPS-ELYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny
Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Etoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille
Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - Tél. 04 92 94 36 00 - OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 30 juin 97 - * Sauf sur les consoles - Remise offerte sous forme de bon de réduction de 50 F

UN PEU *d'histoire*

Red Baron 2

Dès la rentrée, Sierra Dynamix nous invitera à revivre la grande époque des pionniers de l'air. Cette simulation magnifiquement documentée respectera à la lettre les événements (technologiques et géographiques) liés à la guerre que nos aïeux blagueurs avaient surnommée la "der des ders".

La différence entre les novices et les as était énorme, sans aucun doute du fait de la difficulté de piloter les avions si caractériels comparés à leurs successeurs. À cette époque, il n'y avait aucun autre moyen d'apprendre à piloter que de grimper dans un cockpit. Le Sopwith Camel était par exemple réputé pour être fatal aux pilotes novices, dès le décollage.



Depuis ses tout premiers simulateurs de vol, l'équipe de Sierra Dynamix s'est distinguée par l'acuité du réalisme historique, un gameplay incomparable pour ce type de jeu et une précision remarquable dans le modèle de vol des appareils. Avec la série des "Aces" déclinée en deux versions (Over Europe et Over the Pacific), on ne trouvait pas moins d'une trentaine d'avions extrêmement détaillés tant au niveau de l'équipement que du comportement. Après une année sabbatique bien méritée, Sierra nous avait concocté, en février 96, Silent Thunder, un simulateur étrange mais qui profitait du dernier moteur 3-Space très satisfaisant pour la représentation de paysages. Ce semi-échec n'aura donc pas été inutile, puisqu'il semble avoir profité aux paysages de Red Baron 2.

Les duels que se livraient les pilotes d'avion d'observation en se tirant dessus avec leur revolver de service furent bien vite remplacés par des mitrailleuses, qui n'avaient pas encore la capacité de tirer à travers l'hélice. Avec l'invention du déflecteur de balles (Morane-Saulnier, 1915) allié, et du synchroniseur de tir Fokker (en 1915 aussi) du côté des Allemands, les combats prirent une tournure plus sérieuse.

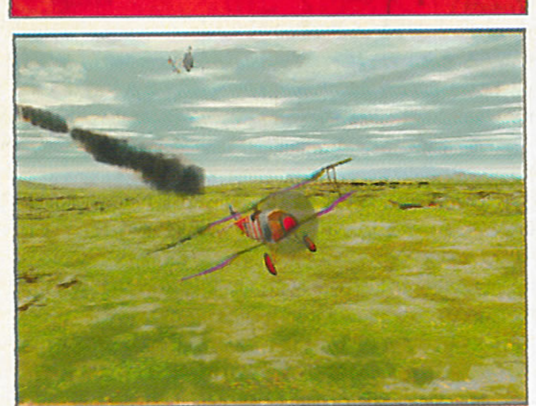


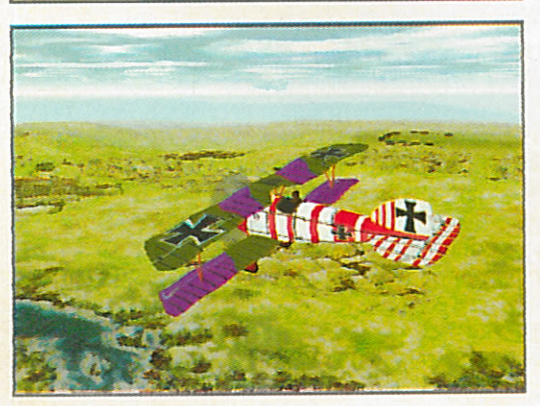
Digne successeur de ce hit du début des années 90, Red Baron 2 nous apportera, outre un moteur de campagne dynamique, une dimension historique reléguant Alain Decaux au rang d'un gratte-papier chez "XL". On pourra noter également une option de jeu en réseau, les modèles de vol d'une quarantaine d'appareils, ainsi qu'un terrain de jeu représentant 60 000 km². La base documentaire pourrait faire office de véritable encyclopédie, non seulement en ce qui concerne les pilotes et les appareils, mais aussi sur la Grande guerre et le matériel.

La surface du conflit s'étendait sur plusieurs régions françaises, de la Marne à la Flandre en passant par les pays alsaciens. La ligne de front ne cessa d'évoluer en faveur de l'un ou l'autre des adversaires. À Verdun, après plus de huit mois de combat, les armées étaient à peu de choses près sur le même emplacement de la ligne de front qui n'avait pas bougé d'un iota.

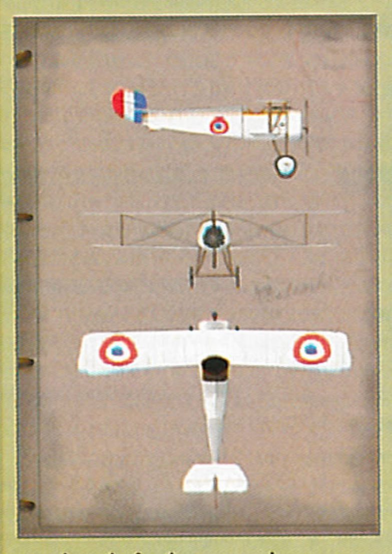


Comme dans Flying Corps de Rowan Software, le terrain, reproduit à partir de cartes de l'époque et de photos aérienne récentes, respecte fidèlement les frontières des lignes de front.

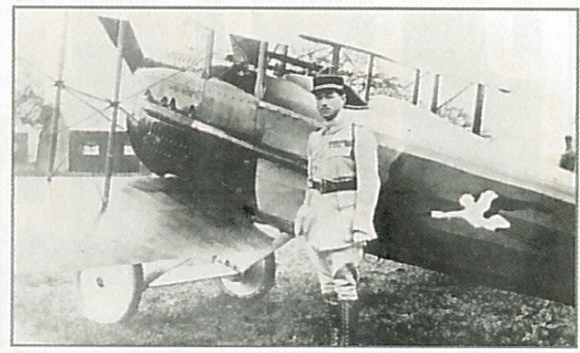




Carnet



Avec leur ailes fragiles, souvent plus tenues par des câbles métalliques que par leur structure de bois et de toile, les avions de la Première Guerre n'étaient pas franchement sécurisants. Les aviateurs d'alors n'ont eu que plus de mérite d'avoir inventé des figures acrobatiques.



Connus ou méconnus, les As étaient tous chaudement emmitouflés avant de... bon, ok, pas TOUS. Pas lui, là, sur la photo. Ce crétin n'a jamais rien voulu savoir. *«Tu vas attraper froid»*, qu'on lui disait, *«Mais non»*, qu'y nous répondait. *«Prends au moins une petite écharpe»*, qu'on insistait, *«Non, non, merci les gars, ça va aller»*, qu'y disait. On était plutôt contents le jour où il s'est écrasé la gueule.

Mieux encore, les bases et autres aérodromes improvisés sont fidèlement placés sur le terrain, et la ligne de front évolue selon les événements et les époques.
En mode Campagne, on a le choix entre les quatre nations pour participer à la Grande guerre du haut du ciel, et on pourra débuter sa carrière à n'importe quelle période du conflit. La phase de préparation de la campagne est elle aussi passionnante : le joueur consulte un rapport des services de renseignements comprenant plans, photos des objectifs, tracés des lignes ennemies, et peut déterminer, en fonction des besoins de la mission, le type de formation utilisé, ainsi que les points de navigation.

Beaucoup de petits villages oubliés des campagnes françaises avaient leur propres aérodromes pendant la Grande guerre : des champs de la taille d'un terrain de foot suffisaient au décollage et à l'atterrissage d'une escadrille de chasse. Parfois, les PC et les infrastructures ressemblaient à un campement de tentes. C'est tout ce qu'il fallait pour qu'évolue l'une des armes les plus importantes de l'histoire militaire.



Pendant le vol, on profitera pleinement des paysages grâce à des modes de vue comparables à ceux dont on dispose sur des simulateurs de vol d'avions plus modernes. L'armements est fidèlement reproduit, et on pourra observer avec effroi l'impact très réaliste des bombes, ainsi que les fumées produites par les roquettes (ces méchants feux d'artifice destinés à crever l'enveloppe des dirigeables). De même, c'est avec grand plaisir que l'on verra à une certaine distance une escadre de ses petits camarades larguer un tapis de bombes sur l'aérodrome adverse.

Les soldats des tranchés connurent une nouvelle horreur avec l'avènement des bombardements. De leur côté, les pilotes firent preuve d'une grande inventivité quant au type de projectiles utilisés, de la simple barre de fer pointu lancée, à la charge explosive larguée à la main. Les bombes furent finalement placées sous l'avion. Ces dernières pesant une vingtaine de kilos au maximum, elles étaient suffisamment légères pour être tenues par un pilote. A contrario, les fantassins des deux camps accueillirent avec une joie immense la généralisation des chasseurs qui les protégeaient plus ou moins, et pouvaient descendre les ballons captifs qui narguaient et espionnaient les armées.



L'attitude chevaleresque des pilotes de la première heure s'est rapidement estompée, au fur et a mesure que le conflit s'éternisait. Mais pendant l'ensemble la guerre, le simple fait de posséder un parachute était toujours considéré comme relevant d'une certaine lâcheté.

MACHINE PC CD-ROM - DÉVELOPPEUR DYNAMIX
ÉDITEUR SIERRA - SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE-OCTOBRE

Interface

Les couleurs des avions sont customisables à souhait. Nous voilà revenus au bon vieux temps de Degas Elite sous ST.

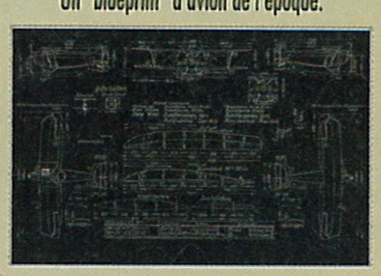
Un rapport des services de renseignements sur un as allemand avec son carnet de route sur la page de droite.



Carte des Flandres remise au goût du jour par le miracle permanent du multimédia : la ligne de front allemande est symbolisée par la grosse tache brune (que j'avais prise pour une trace de café au début).



Un "blueprint" d'avion de l'époque.



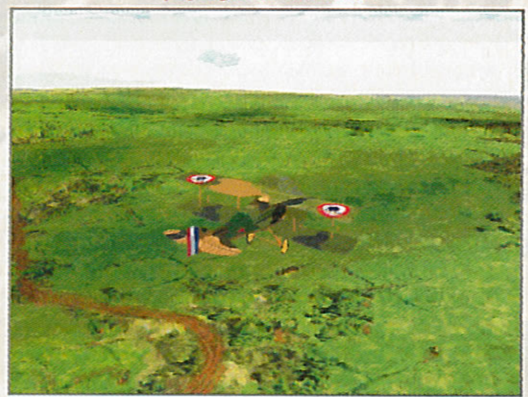


Une église du plus pur style romain. Très bucolique.

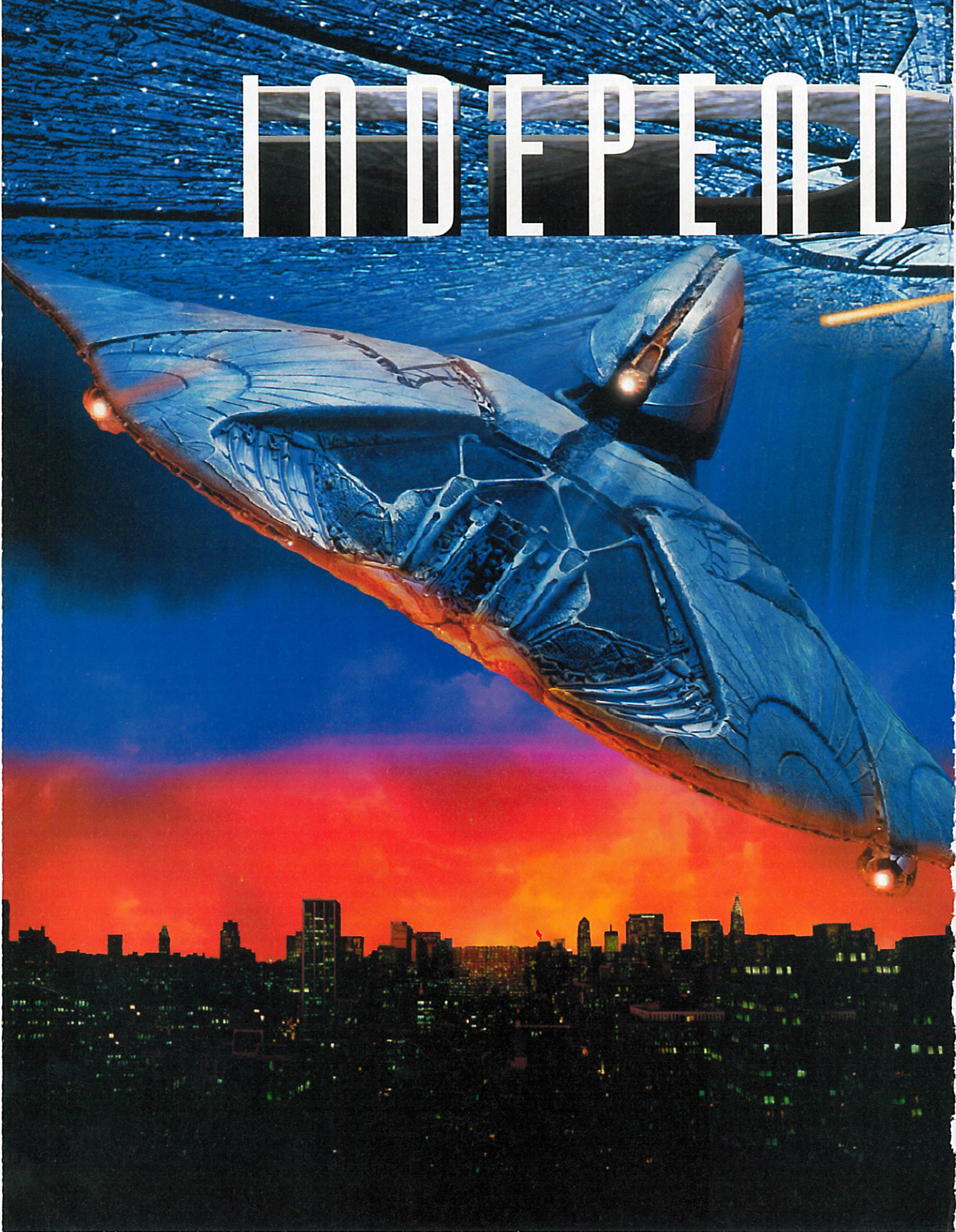
À cette époque, il n'y avait qu'un seul moyen pour apprendre à piloter : grimper dans un cockpit



Survol d'une tranchée dans l'un des superbes paysages de la Marne.



Les tranchées. Dans quelques années, la technologie de nos machines devrait être telle, que nous pourrons pousser la résolution jusqu'à apercevoir les poux sur le crâne des poilus.


INDEPEND

ENCE DAY™
THE GAME

APRÈS ALIEN TRILOGY™ ET DIE HARD TRILOGY™, MAINTENANT

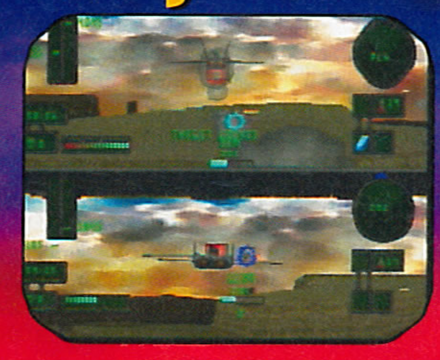
INDEPENDENCE DAY™, LE JEU.



Pilotez plus de 10 des plus célèbres avions de combat notamment le F-18, le SU-27 et même les vaisseaux des envahisseurs.



Accomplissez plus d'une dizaine de missions dans lesquelles vous allez survoler New York, Paris et même l'Aire 51 (base secrète américaine).



Mode multijoueur disponible pour des duels fulgurants.





WINDOWS 95





Reportage
GT Interactive

Parmi les éditeurs sur lesquels nous comptons le plus, se trouve GT (Good Times) Interactive. Sur PC, cet éditeur, dont le QG se situe en plein cœur de Manhattan, annonce quantité de titres prometteurs pour les mois à venir. De passage dans ses locaux, nous en avons vu tourner trois, à commencer par le très attendu Unreal...

Par Benji



Une fois les armes implantées, le jeu gagnera nettement en intérêt pour plusieurs raisons : on pourra dès lors jouer en réseau, tuer de la bestiole et voir les incroyables effets d'ombre et de lumière provoqués par certaines d'entre elles.

Gigantesques, les monstres du jeu portent des noms pour la plupart incompréhensibles... Et alors ?

Unreal :

Irréel Unreal ! Développé par Epic MegaGames, ce Doom-like se veut révolutionnaire pour plusieurs raisons. Un univers baroque et des aliens plus monstrueux les uns que les autres, le tout en 3D siouplaît, composent ce jeu dont vous pouvez admirer les premières images ci-contre. Pour ne rien vous cacher, nous ne savons que peu de choses de ce titre que d'aucuns souhaitent imposer comme le nouveau Quake... en mieux. Cela n'a pas empêché la démo, à laquelle nous avons eu droit, de nous sidérer, et pour cause. À elles seules, les textures valent le coup d'œil ! Deux doigts sur le clavier, Alan B. Lewis, l'un des Communication Managers de GT, nous a fait visiter différents lieux virtuels... "Pour profiter pleinement du spectacle, il faut - at least - un Pentium 166", précise-t-il. On comprend aisément pourquoi, dès les premiers déplacements dans ce monde qui mélange architecture futuriste et médiévale. La vue subjective aidant, le joueur découvre des lieux, couloirs et salles, d'une beauté incompa-





MACHINE PC CD-ROM
ÉDITEUR GT INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE
(POSSIBILITÉ DE JOUER EN RÉSEAU)

rable. Les effets de lumière, réalisés en temps réel, rajoutent un côté mystique au jeu. Alan fait mine de tirer : "Les armes ne sont pas encore présentes, confie-t-il. Mais lorsque le produit sera dans sa phase finale, le joueur pourra envoyer un missile qui éclairera l'endroit progressivement, comme une boule de feu se dirigeant vers l'adversaire." Que les murs ressemblent à du bois ou de la pierre de taille, l'effet est saisissant. Ce n'est pas tout. Après avoir entré une ligne de code, notre guide nous mène dans une pièce qui n'est pas sans rappeler l'Olympe. Au centre, une piscine d'eau claire, entourée de colonnes de marbre. Les effets d'eau, en 3D, sont à se frapper la tête conre les murs (pour comprendre, imaginez-vous en train de vivre un instant aux côtés de Brooke Shields dans le film "Le Lagon Bleu"). Merveilleusement ensorcelant. On passe du rêve au cauchemar, au moment où l'on arrive face à une bestiole et à son rictus hideux. Le jeu d'aventure féerique cède la place au Doom-like pur et dur. En digne successeur du jeu mythique d'Id Software, Unreal propose au tout-venant de participer à une méga baston entre aliens. Comme le décrit le dossier de presse : "Avec le destin de deux races entre les mains, les protagonistes doivent se défaire des forces néfastes qui sèment le chaos sur cette planète autrefois si paisible". Voilà qui promet : un scénario qui tient sur un confetti, une trentaine de créatures en 3D mappée (composées chacune de 300 à 400 polygones), la possibilité de jouer en réseau via Internet et un réalisme jamais atteint. C'est Unreal, et pourtant bien réel. Une affaire à suivre.

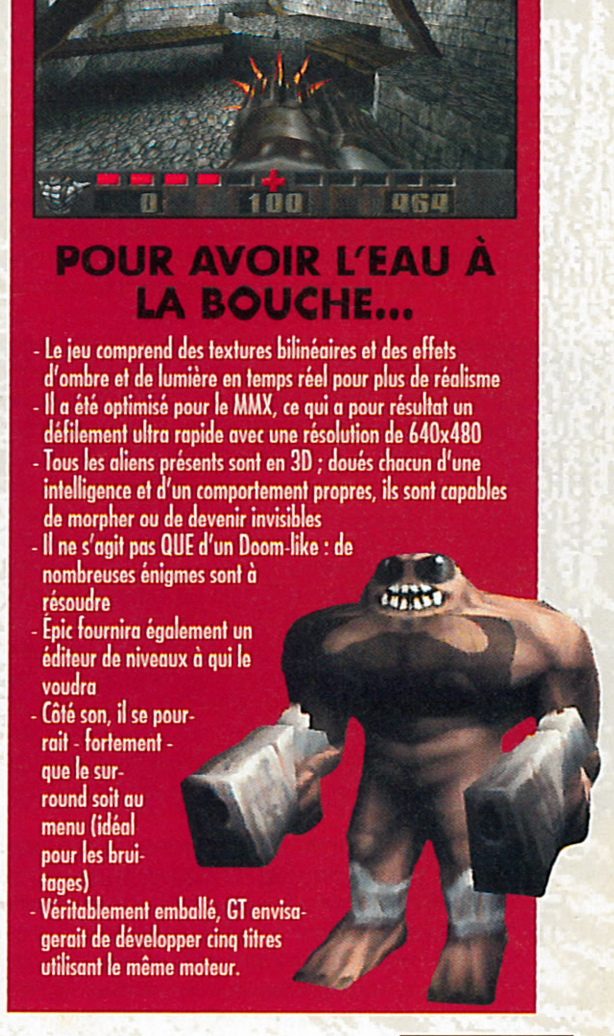

Admirez la beauté du graphisme, l'intérieur designé par des maîtres de la texture.


Le ciel, de même que tous les détails présents dans le jeu, a fait l'objet d'une recherche poussée. Les nuages évoluent en temps réel, alors que le vent siffle aux oreilles du joueur.

Un univers baroque, des aliens monstrueux

une nouvelle race de Quake ?


Composées chacune de 300 polygones, dotées d'armes surpuissantes, capables de se camoufler dans le décor, vivant parfois en meutes (4 maxi sur un même écran), ce sont les créatures d'Unreal.



POUR AVOIR L'EAU À LA BOUCHE...

- Le jeu comprend des textures bilinéaires et des effets d'ombre et de lumière en temps réel pour plus de réalisme
- Il a été optimisé pour le MMX, ce qui a pour résultat un défilement ultra rapide avec une résolution de 640x480
- Tous les aliens présents sont en 3D ; doués chacun d'une intelligence et d'un comportement propres, ils sont capables de morpher ou de devenir invisibles
- Il ne s'agit pas QUE d'un Doom-like : de nombreuses énigmes sont à résoudre
- Epic fournira également un éditeur de niveaux à qui le voudra
- Côté son, il se pourrait - fortement - que le surround soit au menu (idéal pour les bruitages)
- Véritablement emballé, GT envisagerait de développer cinq titres utilisant le même moteur.

Gauntlet Revisited

Total Anihilation



Gauntlet Revisited



Outre Unreal, nous avons également eu droit à la présentation - en exclu - de deux titres à venir, un wargame ainsi qu'un jeu d'aventure d'un genre à part...

Le futur du wargame est en 3D

Total Anihilation

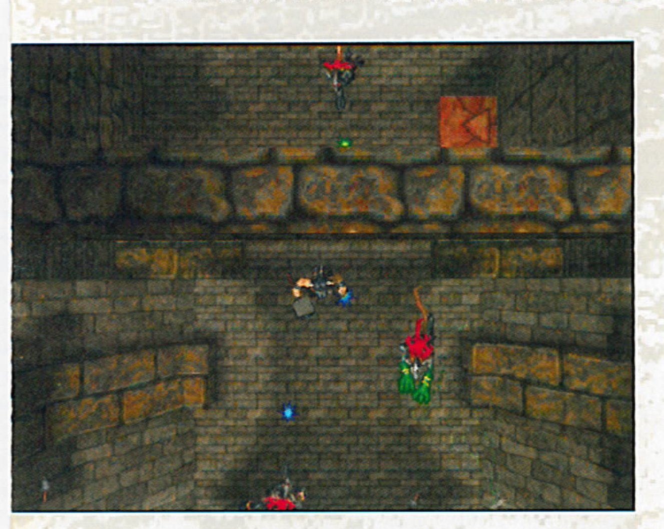




MACHINE PC CD-ROM
POSSIBILITÉ DE JOUER EN RÉSEAU
ÉDITEUR GT INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE

GT Interactive n'a donc pas fini de nous étonner. Un lapin multicolore à peine sorti du chapeau, c'est au tour d'un lièvre ventriloque de faire son apparition. Son nom : Total Anihilation. Sa profession : wargame... «Mais pas n'importe quel wargame», précise l'un des développeurs de Cave Dog, boîte à l'origine du produit. «Vous n'en aviez pas marre, vous, de voir des Orcs en bitmap se faire transpercer ?» De cette réflexion est donc né le concept Total Anihilation. En d'autres termes, la 3D a définitivement supplanté la 2D coutumière des Warcraft et autre Alerte Rouge. Dans cet ersatz de bonne facture, paysages et personnages ont entièrement été réalisés en 3D. Si bien qu'aux commandes d'un tank quelconque, le joueur doit non seulement se soucier de la force du vent, mais aussi et surtout du relief. Il ne suffit plus de tirer tout droit pour toucher l'ennemi, il faut désormais orienter correctement le canon... Cool ! Les combats prennent place dans un futur proche où chaque armée est dominée par un Commander, sorte de robot gigantesque pourvu d'un arsenal aussi créateur que dévastateur. Créateur dans le sens où, s'il bénéficie d'assez d'énergie, de son bras sortira un rayon destiné à mettre sur pied des usines très différentes les unes des autres, chargées tantôt de fournir plus d'énergie, tantôt d'alimenter l'armée en blindés de toutes sortes. Une fois assimilé ce B.A.-ba, il ne reste alors plus qu'à aller titiller l'adversaire. Qui sortira vainqueur : le Core Commander ou l'Arm Commander ? Aux joueurs de cette partie d'échecs d'un nouveau genre de décider en œuvrant le plus intelligemment possible sur terre, dans les airs ou sur mer (configuration minimum : Pentium 100 et 16 Mb de Ram).

Gauntlet Revisited



Gauntlet, jeu mythique auquel les plus passionnés ont sûrement joué sur Amstrad, vient d'être complètement relooké par Raven Software, en association avec GT Interactive. Cela donne Mage Slayers. Vue de dessus, l'action plonge le joueur dans un univers moyennâgeux dominé par des sales bêtes. Dans la peau d'un barbare armé d'un marteau (de Thor ?), d'un lézard ou d'un magicien, ce dernier doit recoller les morceaux d'une relique en traversant cinq immenses niveaux. «Le concept du jeu n'est pas nouveau, explique Asif, product manager du jeu. Mais nous avons voulu offrir autre chose à tous ceux que les Doom-like rendent malades». Ainsi, aidé de camarades ou non (jusqu'à huit joueurs en réseau), l'utilisateur part à l'aventure et parcourt des territoires aux mille dangers. Hormis les monstres et les héros, l'univers de Mageslayer est en 3D. «L'un des points forts du jeu réside dans l'architecture en 3D des lieux. Nous avons paramétré la profondeur des décors, de sorte que le jeu ne semble jamais linéaire.» Si bien que l'écran zoome constamment. Astucieux. ! Autre caractéristique propre : les armes utilisées par chaque combattant. À leurs effets sectaculaires s'ajoute une indéniable originalité. Ainsi, le barbare frappant le sol avec sa massue fera-t-il naître une onde de choc dévastatrice... à condition qu'il en ait le pouvoir. Enfin, les développeurs ont également beaucoup travaillé sur les monstres. Des rats, des araignées, des octopus font partie de la faune locale. «En plus des boss de fin de niveau, les 'maîtres des régions,' nous avons donné naissance à quantité d'animaux aux pouvoirs maléfiques, tel ce rat-génie qui fait apparaître des légions de rats (inférieurs) chargés d'anéantir le joueur.» Voilà qui promet (configuration minimum : Pentium 90 avec 16 Mb de Ram).

MACHINE PC CD-ROM
POSSIBILITÉ DE JOUER EN RÉSEAU
ÉDITEUR GT INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE

Journeyman Project 3

GENRE AVENTURE
ÉDITEUR BRODERBUND
SORTIE PRÉVUE JANVIER 98



Les concepteurs de Presto Studios nous concoctent le troisième volet de Journeyman Project. Fidèle aux épisodes précédents, il propose une interface un peu moins dirigiste qu'auparavant. Certes, les fans de la série ne seront pas déboussolés, puisqu'ils pourront, comme à l'accoutumée, incarner l'agent Gage Blackwood, explorateur spatio-temporel de son métier. À l'aide d'un scaphandre inouï, vous voyagerez dans le passé de l'Himalaya et du bassin méditerranéen... à la recherche de l'agent 3 (la traîtresse de Buried in Time qui cherchait à vous faire accuser des crimes qu'elle avait commis). Au cours de votre voyage, vous découvrirez des indices qui vous mèneront sur les traces de l'Eldorado.

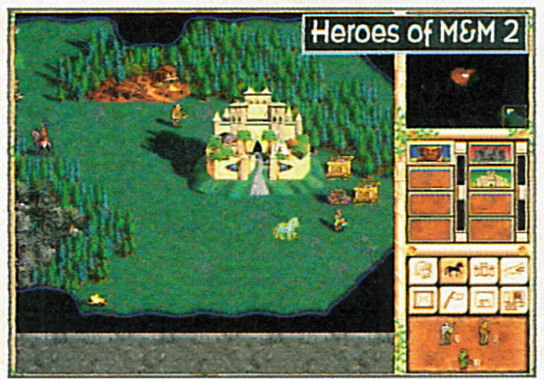
Le graphisme, époustouflant, exploite 65 000 couleurs, et chacun des 400 lieux est un vrai bonheur pour les yeux. Histoire de donner au joueur un grand sentiment de liberté, les décors ont été conçus pour être visualisés à 360° au moyen d'un programme-maison de type QuickTime VR. Même s'il s'agit d'un environnement précalculé, l'effet est très réussi. Des raccourcis permettent aussi de se rendre d'un endroit à un autre sans se retaper les déplacements. Apparemment, les quelque 18 personnages que l'on rencontrera sont hélas traités en vidéo, ce qui rend étrange leur intégration dans des décors 3D. Quoi qu'il en soit, JP3, qui tient sur quatre CD, devrait ravir les amateurs du genre.

Nos jeux à nous qu'on aime









LE TOP PC

AVENTURE	
TITANIC	CYBERFLIX
ZORK NEMESIS	INFOCOM
SPYCRAFT	ACTIVISION
HARVESTER	DIGI FX
ARCADE/ACTION	
TOMB RAIDER	CORE DESIGN
DUKE NUKEM 3D	APOGEE
BLOOD	MONOLITH
MOTO RACER	DELPHINE
SCREAMER 2	GRAFFITI
QUAKE (OPENGL)	ID
PUZZLE BUBBLE	SOFTBANK
SIMULATION	
COMANCHE 3	NOVALOGIC
GRAND PRIX 2	MICROPROSE
MECHWARRIOR 2/MERCENARIES	ACTIVISION
PRIVATEER 2	ORIGIN
EF2000 (PATCHÉ)	DID
FLIGHT SIMULATOR 6.0	MICROSOFT
STRATEGIE	
C&C : ALERTE ROUGE	WESTWOOD
WARCRAFT 2	BLIZZARD
HEROES OF M&M 2	NEW WORLD
CIVILIZATION 2	MICROPROSE
ROLES	
DAGGERFALL	BETHESDA
DIABLO	BLIZZARD
WARGAME	
M.A.X.	INTERPLAY
STEEL PANTHERS 2	SSI
HARPOON 97	I-MAGIC
CLOSE COMBAT	MICROSOFT

LE TOP MAC

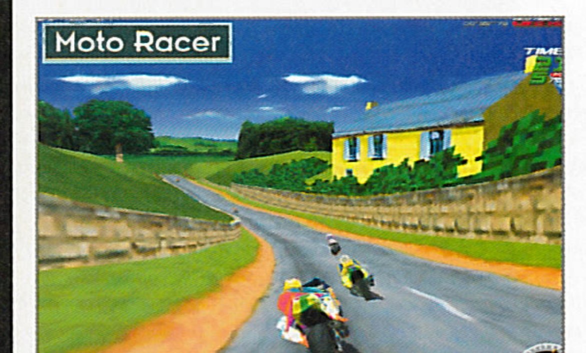
MECHWARRIOR 2	ACTIVISION
COMMAND & CONQUER	WESTWOOD
WARCRAFT 2	BLIZZARD
SPYCRAFT	ACTIVISION
A10 OVER CUBA	ACTIVISION
WORMS	TEAM 17
TAC OPS	NOIR ET BLANC

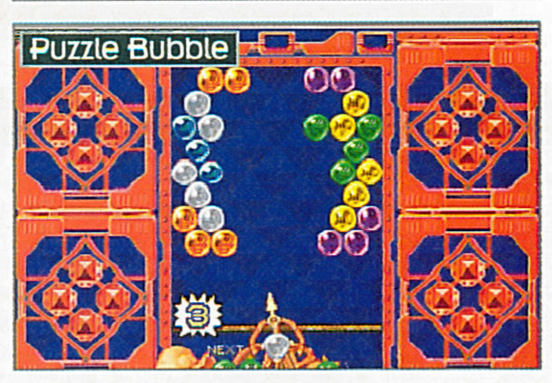
LE TOP PREVIOU

AGE OF EMPIRE/STRATÉGIE	MICROSOFT
STARCRAFT/STRATÉGIE	BLIZZARD
JEDI KNIGHT/ACTION	LUCASARTS
UFO 3/STRATÉGIE	MYTHOS
CONQUEST EARTH/STRATÉGIE	DATA DESIGN
DARK REIGN/STRATÉGIE	ACTIVISION

LE TOP OLDIES

MASTER OF MAGIC (PATCHÉ)	ENLIGHT
WORMS	TEAM 17
AIR POWER	ROWAN
ULTIMA UNDERWORLD	ORIGIN
UFO ENEMY UNKNOWN	MICROPROSE
MACHIAVELLI THE PRINCE	MICROPROSE











Jeu majeur et indispensable.

Le mode d'emploi Joystick en français

On prend un mot au hasard dans un dico, et paf ! le testeur dit ce que ça lui évoque. Pas si débile que ça, finalement.

CD-Rom démo ou patch présents sur le CD-Rom

Kika
chevreuil

Hé bé, euh, dans les Landes c'est un vrai fléau. La nuit, quand on rentrait de boîte en voiture, fallait faire attention à ne pas s'en prendre un. Dans la journée, les agriculteurs organisent des battues, parce qu'un chevreuil dans un champ, ça bousille tout. S'il n'est pas trop vieux, c'est super bon avec des cerises au vinaigre. Dans Ultima 7, je me souviens qu'on peut en chasser. En fé, je n'aime pas l'aspect des morceaux de chevreuil, je préfère le bœuf.

monsieur pomme de terre
gencive

J'ai porté un appareil dentaire pendant cinq ans. L'appareil de nuit, c'était le pire : un truc en nylon attaché dans le cou qui ne laissait pas passer la transpiration. Tous les étés, j'y pense encore. En prime, l'arceau m'a coupé un ligament sous la langue. Maintenant, je peux la tordre dans tous les sens et même lui faire faire un tour complet (NDR : Il me montre. Sa copine doit être contente). Pour jouer chez moi, je n'ai pas de HP, juste un vieux casque pourri dont l'une des oreillettes est arrachée. Régulièrement, je suçotte le fil et je me prend le jus.

Moulinex
courtiser

Tiens, ça m'apprendra à avoir des idées stupides. Euh, j'aime bien le moment où l'on se rend compte qu'une nana est en train de devenir bien plus qu'une amie. C'est un instant magique, qui se compte en secondes. Dans les jeux, on ne courtise jamais, c'est une notion encore trop fine pour un programme. Quant à tomber sous le charme d'une héroïne de jeu, pas assez concret. En revanche, le jeu vidéo est un bon moyen de briser la glace. J'ai encore le souvenir d'une excellente fin de partie d'Arkanoïd.

Fishbone
brouillard

L'année dernière, nous sommes partis au centre Sega d'Amien avec une partie de la rédaction, histoire de se faire un week-end spécial arcade. Il faisait super beau, j'étais en T-shirt sur ma moto, et je me suis foutu des autres, ceux en voiture qui allaient arriver des heures après moi. Et puis, en route, le brouillard c'est levé, je crevais de froid et je suis arrivé après tout le monde. Le brouillard, ça me fait penser à The Pawn (Magnetic Scroll). J'avais commandé par correspondance ce jeu pour Amstrad, histoire de supporter des vacances en famille. Je l'ai reçu à la rentrée, j'étais dégoûté, mais quel jeu génial.

Bob Arctor (par téléphone)
incohérence

"Ça commence mal, Bob décroche et dit : boulevard St-Germain.

Moulinex : non, le mot c'est "Allo", quand on décroche.

Bob : Je donnais une adresse à quelqu'un... euh... Allo ?

Je lui explique le topo et tombe au hasard sur ce mot taillé sur mesure.

Bob : ... ? Mon Dieu ! Hier j'ai vu des Ovni. Non, voilà : je n'ai jamais été incohérent, et c'est pour ça qu'il faut m'augmenter. Euh je... (suite de mots incompréhensibles). Je n'ai aucune culture animalière. Bon, en fait, c'est un mot trop proche de moi, c'est presque une atteinte à ma vie privée, ça. T'as pas un autre mot ? Bjniork ? J'ai plein de trucs intéressants à dire là-dessus... chanteuse islandaise... (borborygmes). Sinon, euh, ah si voilà : tous les jeux que teste pomme de terre sont incohérents. Pfft... je ne suis pas réveillé. Je n'ai rien à dire.

Seb
lessiveuse

J'aimerais bien me faire lessiver, tiens. Passer des heures dans une machine à laver. Tu sors de là, en deux heures tu dois être complètement raide pendant une semaine, et en plus c'est légal. Mince. Ou alors se taper une lessiveuse dans une machine à laver. Dans le jeu Jack the Nipper, il y avait une machine à laver. Ça me fait penser à "My beautiful laundrette" et à "Prick up your ears" et donc à Garry Oldman. Et donc au "5ème Élément". Garry joue dans ces deux derniers films, et celui de Besson est nuuul.

Lord Casque Noir
goinfre

Ça me fait penser au groin des cochons. On dirait une prise électrique, j'ai toujours envie de brancher un truc dedans. Je sais pas, ça me fait penser au Gloubi Boulga de Casimir. En fait, si, je sais : j'ai super faim, là. Un goinfre, c'est le type des Monty Python qui explose (NDR : dans "Meaning of life"). On dirait les orcs, dans les jeux. Ou alors la rédaction, quand on reste tard le soir. On bouffe n'importe quoi. Y a de la pizza écrasée sur dix mètres de couloir. Mais LE goinfre des jeux vidéo, c'est Pac Man. N'empêche, j'ai super faim.

Iansolo
ressac

Mhhh... je vais passer mes vacances au bord de l'eau. Pour faire de la planche à voile. Les sorties de jeu, c'est comme ça aussi. Après le reflux des mois passés, là c'est le ressac. Ton truc, ça me rappelle la préparation des oraux à HEC, genre : "Parlez-moi de la sexualité d'un pot de yaourt". Voilà, c'est tout, sinon je vois "sac" et "re". Et puis je me rappelle le jeu Pirate Gold sur PC, idéal pour se réchauffer en plein hiver. J'aurais bien voulu être pirate... dans la mer des Caraïbes.

- Utilise les cartes à base de 3Dfx (yep !)
- Pomme Jeu Macintosh (c'était facile !)
- Fonctionne directement sous Windows 95
- Fonctionne sous DOS
- Utilise le MMX
- Import jeu non distribué en France. Doit être commandé sur Internet
- Fonctionne en mode DOS avec Windows 95



Au secours ! Nécéssite une trop grosse configuration.

40	Beuark
50	Moyen
60	Pas mal
70	Bien
80	Très bien
90	Exceptionnel

ABONNEZ-VOUS

DÈS AUJOURD'HUI À joystick

ET RECEVEZ LE FABULEUX JEU

Dungeon Keeper



11 numéros de Joystick	385 F
+ Dungeon Keeper (PC CD-Rom)	349 F
Soit un Total de	~~734~~ F
Pour vous seulement	**479 F**

soit 255 F d'économie!







OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie accompagnée de votre règlement à : JOYSTICK • TSA 90222 • 92887 Nanterre Cedex 9. ST 180

Oui je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus Dungeon Keeper (sur PC CD-Rom) pour un montant de 479 F seulement au lieu de ~~734~~ F.
Je réalise ainsi une économie de 255 F, soit près de 35% de réduction.

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire N° Expire le ____ / ____

Signature

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

PSEUDO

(à créer sur le 3615 JOYSTICK avant de renvoyer votre coupon afin de profiter du 3614 JOYSTICK.)

Offre valable deux mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joystick au prix unitaire de 35 F, et le jeu Dungeon Keeper au prix de 349 F + 13 F de frais d'emballage et de port.
Délai de livraison de votre jeu : 4 semaines après réception de votre premier numéro.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

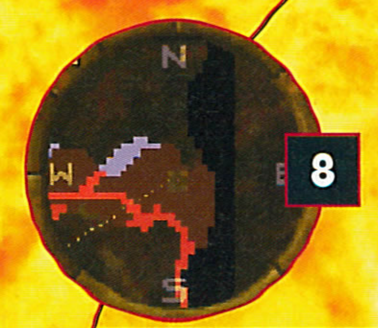

Dungeon Keeper
16 PAGES
POUR TOUT SAVOIR SUR LE
jeu du siècle



4

L E   T E S T

Comment ça se passe ? À quoi ça ressemble ? Qu'est-ce que ça vaut ?



8

L ' I N T E R F A C E

Le maniement de Dungeon Keeper est un petit bijou, bien pensé, méticuleux, idéal.



9

L E S   S A L L E S

Dans Dungeon Keeper, on creuse des galeries et on construit des salles. De la salle au trésor à la salle de torture, en passant par la prison.



10

L E S   C R É A T U R E S

Un donjon sans sales bestioles, c'est un triste donjon. Heureusement, elles pullulent dans Dungeon Keeper, dorment, mangent et s'entre-tuent.



11

P I È G E S   E T   S O R T S

Pour mieux taper sur vos adversaires, tendez-leur des pièges ou jetez des sorts bien vicelards.

T O R T U R E S   E T   S A C R I F I C E S

La cerise sur le gâteau, sans conteste. Dungeon Keeper exposera bientôt vos vices au grand jour : vous aimez la torture.

V U E S   S U B J E C T I V E S

Dungeon Keeper n'est pas qu'un jeu de stratégie, l'action y a aussi sa place, puisque vous pouvez incarner toutes les créatures de votre donjon.

R É S E A U

On ne fait pas que jouer tout seul face à son microprocesseur. On peut aussi taper et torturer ses meilleurs copains, en réseau.

R É G L A G E S

Vous ne disposez pas d'une bécane de course ? Toutes les options sont là pour que Dungeon Keeper tourne sur votre PC, malgré tout.

L E   J E U   D U   S I È C L E

28 bonnes raisons qui font de Dungeon Keeper un jeu majeur.

A T T E N T I O N ,   O N   V O U S   P R É V I E N T

Mieux vaut, en effet, vous prévenir. Avant de vous laisser plonger dans les pages qui suivent, de vous laisser partir découvrir ce Dungeon Keeper dont nous avons déjà tant parlé. Attention, donc, il s'agit du jeu du siècle. Tout simplement. Du bonheur en bloc. Une réussite à la fois graphique et technique, un soft éminemment original dans son concept et sa réalisation. Un jeu qui s'inspire joyeusement de nombreux autres jeux, mais qui les sublime et corrige leurs lacunes. Un soft qu'on a du mal à lâcher, qui vous hante sans cesse, pendant votre sommeil y compris alors que vous échafaudez de nouveaux plans pour mieux exploser vos adversaires.

À jeu exceptionnel, traitement exceptionnel. Vous êtes donc au début des 16 pages qui composent le test de Dungeon Keeper. On a adoré, on marque le coup.



Lettre ouverte à Peter Molyneux*

Monsieur,

Je ne doute pas qu'en consacrant deux ans et demi de votre vie, à plein temps, jour et nuit, à la réalisation de Dungeon Keeper, monsieur Molyneux, vous ne souhaitiez que le bonheur des joueurs. Pas de doute. Je suis certain que dans les moments difficiles, les moments de doute, les visages poupins des joueurs PC qui apparaissaient devant vos yeux, angéliques et suppliants, vous redonnaient courage et volonté pour terminer le développement du jeu et motiver votre talentueuse équipe.

Pourtant, bien que je trouve Dungeon Keeper absolument exceptionnel, je ne vous remercie pas. Ma carrière de testeur de jeu est ruinée, merci beaucoup. Comment pourrais-je tester d'autres jeux après ça ? Comment pourrais-je m'emballer pour un bip-bip de plates-formes où des crétins se sautent sur la tête pour gagner des bonus ? Pour un autre jeu de course de bagnoles ? Pour un énième clone de Doom ou de Command & Conquer ? Comment sera-t-il possible, maintenant, de jouer à un jeu sans avoir envie de torturer les héros de l'aventure, sans avoir envie de les baffer pour qu'ils avancent ou qu'ils travaillent plus vite, comme on le fait si joyeusement dans Dungeon Keeper ?

Merci donc d'avoir gâché ma vie. Je n'attends plus rien aujourd'hui. C'est la fin. Je n'ai plus qu'à errer dans les couloirs malsains et délicieusement violents de Dungeon Keeper, à jamais.

Seb, ancien testeur à Joystick

** Co-fondateur de Bullfrog, Peter Molyneux a eu l'idée de départ qui a fait naître Dungeon Keeper, alors qu'il était bloqué en voiture dans un embouteillage. Il a tenu le projet à bout de bras du début à la fin, se chargeant, en plus du design original, de la programmation de nombreuses parties clés de Dungeon Keeper. Maintenant que Dungeon Keeper est terminé, Peter Molyneux quitte Bullfrog pour fonder une autre équipe de développement.*

On l'a attendu longtemps, certains n'y croyaient plus, d'autres s'épanchaient en sarcasmes ou se la jouaient blasés : il est finalement là et bien là, Dungeon Keeper. Comble du bonheur, Bullfrog signe là son chef-d'œuvre, mélangeant allègrement jeu de stratégie et jeu de rôles, le tout dans un monde sombre, grinçant et drôle.

Dungeon Keeper

Stratégie/Rôles - Tous joueurs - PC CD-Rom

MEGASTAR joystick



▲ Une bonne grosse baston entre vos créatures et les malheureux héros qui ont eu la mauvaise idée de venir traîner dans votre domaine. Admirez les énormes gerbes de sang qui giclent dans tous les sens. L'agonie des blessés est particulièrement délicieuse à regarder.

Votre sorcier est en train de faire des incantations autour du temple. Il ne faut jamais sous-estimer la colère des dieux, mieux vaut tenter de les apaiser. ▶

Quand on parle de Dungeon Keeper, on a envie de tout écrire en lettres minuscules, et de réserver toutes les majuscules pour le seul titre du jeu et les noms de ses auteurs.

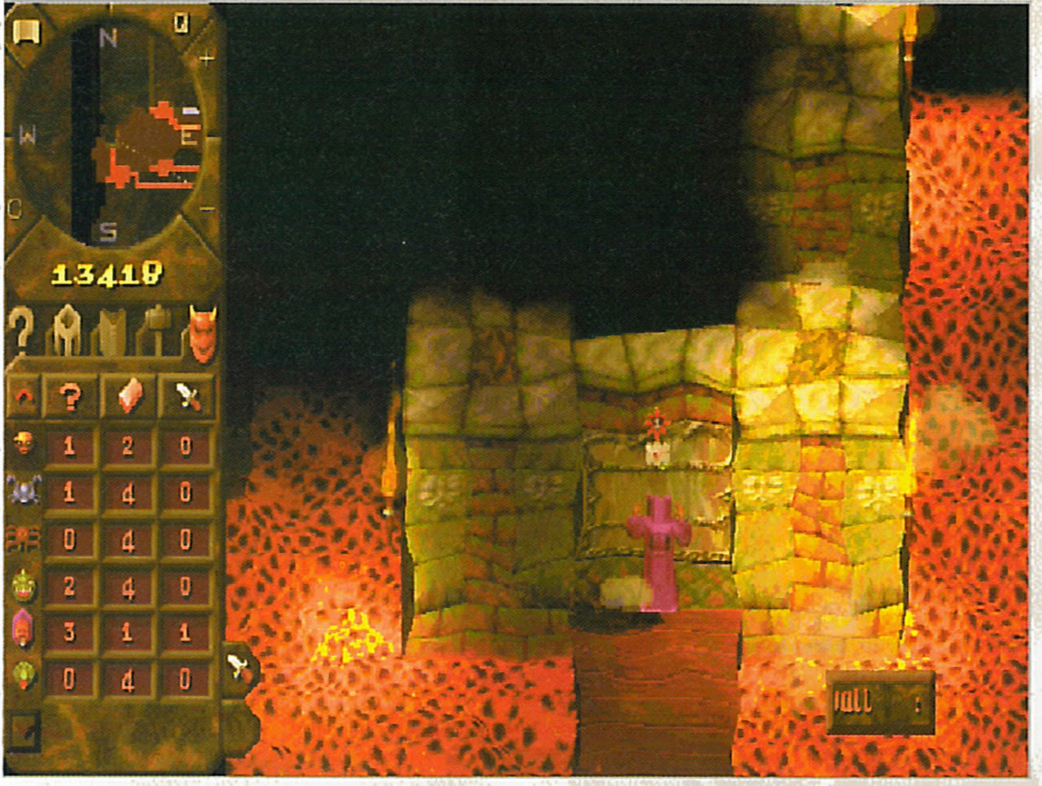
Difficile de décrire à quel point nous l'attendions, ce Dungeon Keeper. Du coup, inconsciemment, nous étions nombreux à nous préparer à une petite déception, anxieux d'avoir mis trop d'espoirs dans ce jeu qui, après tout, n'était peut-être pas grand-chose, juste un titre dont on parle beaucoup et qui est repoussé sans cesse. Ça s'est déjà vu.

Pourtant, après à peine une heure de jeu, j'ai dû accepter l'évidence : Dungeon Keeper semblait diablement réussi. Mieux encore, le jeu était bien meilleur que ce que je pensais, que ce que nous avions entrevu. Plus méchant et plus tordu que prévu. Rempli de surprises, encore, et de tas de petites idées délicieuses. Plus drôle aussi, bourré d'humour bien anglais, bien disjoncté. Tenez, Dungeon Keeper est tellement riche, qu'on peut en parler longuement, comme d'un très bon livre ou d'un très bon film. Une partie peut se raconter, comme une histoire, on la partage avec d'autres personnes, même avec ceux qui n'y ont pas joué, qui ne savent même pas qu'il s'agit d'un "jeu-vidéo-c'est-notre-passion". On partagera nos parties de la veille avec collègues de bureau, copains de récré, avec sa concierge, sa boulangère ou ses voisins de tablée d'un repas familial. Vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux pareils ?

Torturer le seigneur

Tout commence pourtant de façon fort classique, avec une intro d'assez bonne facture où l'on découvre un héros clinquant, tout d'armure vêtu, qui s'enfonce dans les couloirs d'un sombre donjon. Après quelques bastons, le beau chevalier se frotte les mains, prêt à empocher de bien belles pièces d'or. Une intro pour un quelconque jeu de rôles ? Non, sûrement pas, car les événements pètent les plombs tout de suite après : deux gros monstres débarquent alors, l'un d'entre eux par derrière, qui décapite le héros alors que celui-ci n'est même pas armé.

Le ton est donné. Ici pas de bons sentiments, pas de schtroumpfs joyeux qui font des concours de bonnes manières. Ici les héros ne gagnent pas à la fin, ils se font découper en rondelles



▲ L'un de vos sorciers s'acharne sur une porte. Ça valait le coup : derrière se cachait un bonus qui va bientôt sacrément vous aider. Ces bonus sont disséminés de temps en temps, dans certains niveaux. Certains augmentent le niveau de toutes vos créatures d'un seul coup, ou encore protègent tous les murs de votre donjon. ▼



Techniquement, Dungeon Keeper est un véritable chef-d'œuvre

dès l'introduction du jeu. Ici, c'est le royaume du fourbe, du méchant, de l'immonde et de la mesquinerie.

Dans Dungeon Keeper, les joueurs n'incarnent pas un personnage particulier se promenant dans des donjons, mais bien le donjon lui-même. Vous êtes le mal qui vient s'installer dans le pays. Région après région, vous étendez votre pouvoir maléfique. Vous êtes l'attraction maléfique, les pires créatures rampent à vos pieds et se mettent à votre service, puis elles amassent trésors et richesses pour vous. Bientôt cela dérange le petit monde joyeux qui vit à la surface, et des héros courageux décident de s'aventurer dans votre donjon pour faire la peau à vos créatures et piquer tous vos trésors.

Bien évidemment, vous les massacrez copieusement. Trop gentil, vous décidez de ne pas les torturer avant de leur donner la mort. Alors, c'est le seigneur de la région lui-même qui vient s'aventurer dans votre donjon, dans un dernier effort pour libérer son fief de votre emprise. Mais lui aussi y passe, et conscient de son haut rang, vous lui faites l'honneur de le torturer joyeusement, pour qu'il regrette amèrement d'avoir mis les pieds sur votre territoire et tenté de vous résister.

Se battre contre d'autres Dungeon Keepers

Au départ du jeu, vous disposez d'un petit capital en or, et de quelques créatures basiques. Ces dernières sont essentielles, elles creusent les galeries de votre donjon ainsi que les fondations des différentes pièces qui le composent. À l'aide de la souris, vous cliquez sur les portions de roche que vous voulez détruire, et hop les bestioles foncent, s'affairent et creusent. Une fois l'espace dégagé, grâce aux icônes en bord d'écran et toujours à la souris, vous indiquez quelle salle vous voulez installer là. Une dizaine de salles sont disponibles, chacune avec sa fonction propre. Une grande partie de l'intérêt du jeu vient de cette liberté qu'on a de creuser les galeries et d'agencer les salles, de déterminer leur taille et les communications entre elles.

Dans la région où vous tentez de vous installer, des Portals sont disséminés, qui mènent vers le monde extérieur. C'est par ici qu'entrent les créatures qui se mettent à votre service. Ces bestioles sont attirées par votre donjon s'il est attrayant (justement !), si vous semblez riche, prêt à bien les payer, et si vous disposez de grande salles où elles peuvent vivre et se reposer, s'entraîner au combat, étudier la magie ou fabriquer des pièges. À vous de bien vous développer pour en attirer de plus en plus, et surtout pour que les plus puissantes d'entre elles viennent à votre service.

Une fois que vous disposez d'un donjon efficace, où vos créatures vivent dans une harmonie à peu près durable, qu'elles sont bien payées et bien nourries, il est temps de passer à l'attaque du reste du monde. Selon les niveaux, vous devez lutter contre les héros, contre un ou plusieurs autres gardiens de donjons qui tentent de se développer eux aussi, ou bien les deux.

Tuez les poulets

Les poulets constituent la nourriture principale de vos créatures. Ces charmantes petites bestioles naissent, évoluent et picorent dans une salle spéciale que vous aurez fabriquée. Quand vos créatures ont faim, elles entrent alors dans cette salle, et se servent tout simplement. Les poulets s'affolent, poussent des cris, mais se font dévorer malgré tout. Si vous êtes vraiment énervé, vous pouvez baffer les poulets vous-même, grâce à votre main toute puissante qui vous sert à donner des ordres et attraper vos créatures. Mais ces poulets ne sont pas résistants, et dans une envolée de plumes et de sang, ils mourront instantanément sous votre douce tapette.

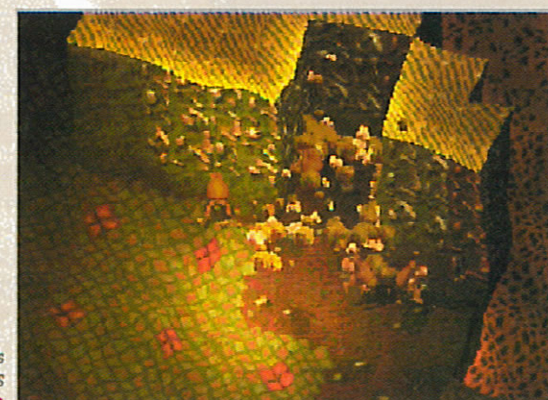


Les héros

Toutes sortes de héros, les gentils, viendront s'aventurer dans votre donjon. Malheureusement pour eux, ils ne savent pas ce qui les attend. Toute la panoplie classique made in Donjon & Dragons va bientôt débarquer : voleurs, archers, nains, barbares, sorcières, géants, samouraïs, moines et compagnie. Envoyez-leur vos charmantes créatures, et ils feront moins les malins.



Particulièrement vital : l'or. Ce sont vos petits créatures qui viendront le récolter. Malheureusement, les gisements ne sont pas inépuisables. ▶





▲ À tout moment, vous pouvez attraper l'une de vos créatures par la peau du cou, et la trimbaler où bon vous semble avant de la relâcher. Pratique pour jeter des créatures au milieu d'un combat plus rapidement.



▲ Cette chose bleu flottante, là, au milieu des gros sacs de pièces d'or, c'est une des entrées qu'utilisent les héros pour se rendre dans les souterrains. Surveillez bien cet accès, c'est un point faible dans votre défense.



▲ Il est possible de s'installer dans la peau d'une de ses créatures. Ici, je deviens Iglanzipak la mouche.

Les héros tentent de s'introduire dans votre donjon, se dirigent de préférence vers vos salles aux trésors. Vous les entendrez creuser et tenterez de briser vos murs, vous suivrez leur progression grâce à votre carte radar. Attrapez vos créatures les plus puissantes, les plus entraînées, et lâchez-les à proximité de ces pauvres héros. Un combat s'engage alors instantanément, les coups partent dans tous les sens, chacun utilisant ses pouvoirs. Si vos sorciers ont bien travaillé, vous pourrez balancer des sorts directement sur vos ennemis. Bientôt, le sang va gicler, héros et créatures resteront sur le carreau.

Pour éliminer un autre gardien, il faut détruire le cœur de son donjon, une pièce spéciale d'où émane le maléfique pouvoir dont vous disposez au départ du jeu. Avant d'en arriver là, vous devez user de tout un tas de stratagèmes pour réussir à vous infiltrer jusque chez lui, fracasser ses créatures et enfin vous acharner sur son centre névralgique.

Ombres et lumières en temps réel

Techniquement, Dungeon Keeper est un véritable chef-d'œuvre. La 3D utilisée pour représenter les donjons, les couloirs et toutes les salles est unique, propre à l'équipe de Bullfrog. Rien n'est carré, tout est bosselé, en dénivellations, irrégulier. Les sources de lumière sont très nombreuses, et balancent des ombres dans tous les sens, en temps réel. Très, très impressionnant. On peut zoomer en avant et en arrière instantanément, à l'aide du clavier ; une vue de près pour bien voir les détails et surveiller ses créatures, une vue de loin plus tactique pour construire son donjon et ses salles.

À tout moment, en un clic, vous pouvez incarner une de vos créatures, voir ce qu'elle voit. La vue change alors totalement, vous êtes plongé dans le monde 3D de Dungeon Keeper. À l'aide du clavier, vous vous déplacez ; à l'aide de la souris, vous tournez la tête en tous sens. La sensation de se promener dans un monde que vous venez de construire un peu plus tôt, en 3D, en temps réel, est absolument unique. Une des très grandes idées de Dungeon Keeper.



Le plaisir du jeu en lui-même est assez indéfinissable. Étrange mélange entre un jeu à la Sim City où l'on prend plaisir à construire un monde, et un jeu à la Warcraft où des bestioles se tapent dessus, où l'on développe des tactiques et des armes pour écraser l'autre. Le tout en 3D, avec la possibilité d'entrer en vue subjective, où là le jeu devient plus action puisqu'on dirige vraiment la créature.





▲ Si vous construisez un cimetière, vos petites créatures viendront y enterrer tous les cadavres qui traînent dans le donjon. Au bout d'un certain temps, après que de nombreux cadavres se soient décomposés, vous aurez une chance de faire apparaître un vampire. Une créature particulièrement puissante.

Je n'ai jamais vu un soft aussi abouti, bien pensé



■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX4/100 ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DÉVELOPPEUR BULLFROG ANGLETERRE
■ TEXTE ET VOIX VF (TESTÉ EN ANGLAIS) ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 4 EN RÉSEAU

La bonne paye

Ne croyez pas que vos créatures bossent à votre service, comme ça, pour rien, tout se paye ici bas, même les services des plus immondes bestioles. Chacune a son prix, basé sur la puissance de la créature en question et de son expérience au combat. De façon régulière, l'heure de la paye arrivera, toutes vos créatures se dirigeront alors vers vos salles aux trésors et se serviront joyeusement.
Si vous n'avez pas de quoi les payer, que vous avez épuisé vos réserves, attention à vous, une rébellion risque fort de se déclencher, vos créatures commenceront à se battre entre elles, et iront même jusqu'à faire acte de vandalisme dans votre donjon.

Délicieusement méchant

Mais c'est surtout le contre-pied à la gentillesse et la niaiserie habituelles des jeux de rôles qui est éclatant. Vos créatures sont vraiment méchantes, et le joueur se doit d'être ignoble avec elles. Il peut les frapper, à tout moment, pour les faire bosser plus vite, les emprisonner ou même les torturer. Ses propres créatures, hein. Si ça, c'est pas délicieusement méchant...

Écrire un test sur Dungeon Keeper est une incroyable frustration. Le jeu est si riche, qu'il est absolument impossible d'en aborder seulement dix pour cent. Nous n'avons parlé pour l'instant que des lignes directrices, Dungeon Keeper est bourré de centaines de petits détails croustillants sur les créatures, vos ennemis, le monde tout entier. Impossible de les énumérer ici, et surtout, au joueur de les découvrir lui-même et de jubiler de bonheur.

En près de quinze ans de jeux micro, je n'ai jamais vu un soft aussi abouti, bien pensé. Le moindre élément qui le compose est source de plaisir. Tout dans ce jeu a été étonnamment réfléchi, rien que des choix de goût ont été adoptés. Dungeon Keeper est un chef-d'œuvre, tout simplement. Seb.









A la surface



Voici le pays que vous allez tenter de conquérir, région après région. Regardez comme tout est beau, propre, joyeux, on entend les enfants rire et les oiseaux chanter. Pas pour longtemps, après votre passage chaque région sera sombre et désolée, la nature sera dévastée, les habitants maudits. Il y a 23 régions en tout, qui constituent 23 niveaux différents. À chaque fois, vous devrez conquérir le territoire et massacrer le seigneur de la région qui descendra in personne. Suprême plaisir, le seigneur de la dernière région n'est autre que l'Avatar d'Ultima, le héros que Lord British a prêté à Peter Molyneux le temps d'un jeu. Je ne sais pas dans quel état il va le retrouver.

Ce jeu est tellement riche, qu'on peut en parler des heures, comme d'un bon livre

- ✚ Innombrables (voir «Pourquoi Dungeon Keeper est le jeu du siècle»).
- ✚ En vue subjective, les créatures proches sont pixellisées.
- ▬ Encore des patchs à venir, on aurait préféré avoir tout d'un coup, et hop! on n'en parlait plus.

EN DEUX MOTS

Une page vient d'être tournée. Il y avait la période "avant Dungeon Keeper", et nous entrons dans la période "après...". Un jeu majeur, important, drôle, absolument génial.



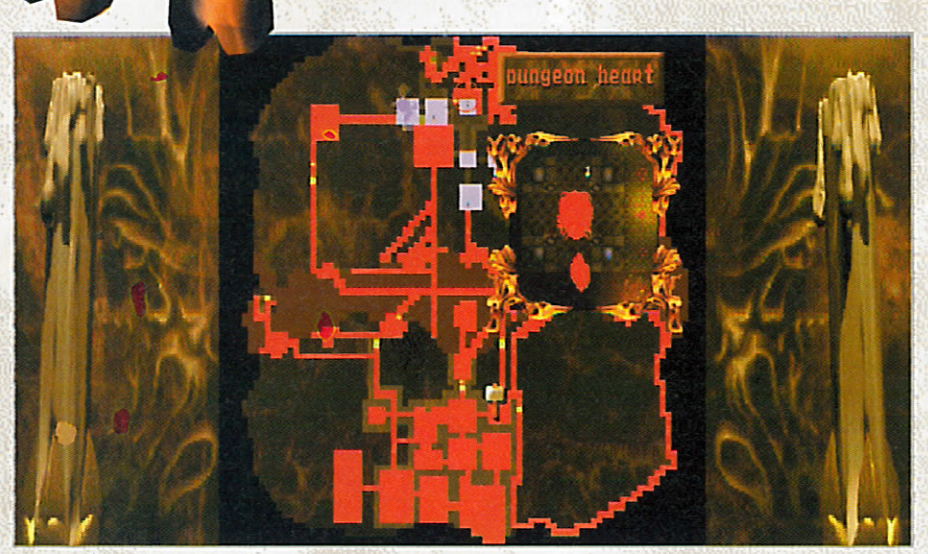
Dungeon Keeper

Cela peut paraître étrange de consacrer toute une page à l'interface d'un jeu. Et pourtant, celle de Dungeon Keeper est exemplaire et mérite amplement qu'on s'y arrête quelque instant.



▲ Il est également possible de faire sauter le panneau d'icônes affiché à gauche, et de profiter alors de la vue de votre donjon et de l'action en plein écran.

L'interface



▲ Avoir une vue d'ensemble du territoire dans lequel vous vous développez est primordial. Surtout quand un autre Keeper s'y étend lui aussi. Cette carte sert également de radar : vos créatures, les héros et les créatures de votre ou de vos adversaires y sont représentés par des petits points de couleurs différentes. En pointant la souris sur une région de la carte que vous avez explorée, Dungeon Keeper affiche une petite fenêtre avec les créatures schématisées qui évoluent à cet endroit. Cela permet de surveiller tout ce qui passe dans votre donjon, sans avoir à scroller dans tous les sens, dans la vue principale. En cliquant sur la carte, vous vous rendez directement d'un endroit à l'autre.

Dans Dungeon Keeper, le joueur est rapidement amené à jongler avec des dizaines de créatures, des dizaines de salles et une carte très vaste où grouillent héros et créatures ennemis. Il fallait une interface sacrément bien conçue pour que donner des ordres à ses créatures et jongler avec les possibilités infinies du jeu ne soient pas fastidieux. Les gars de Bullfrog semblent y avoir pensé dès les tout premiers instants de vie du jeu, tant cette interface est irréprochable.

Où que vous soyez dans le jeu, il existe toujours un moyen d'accéder à l'option que vous souhaitez en deux ou trois clics maximum. Le nombre de raccourcis présents dans le jeu, à tous les niveaux, est assez impressionnant. Pour les raccourcis clavier, par exemple, chaque catégorie de salle se voit assigner une touche. Si la voix off du jeu vous indique que le cœur de votre donjon est attaqué, premièrement ça craint grave, car le perdre est aussi synonyme de perdre la partie, deuxièmement il vous suffit d'appuyer sur "H" pour vous y rendre instantanément. Mais de tels événements, parfois moins dramatiques, surgissent sans arrêt : votre salle aux trésors n'est plus assez grande, vos créatures n'ont plus de place pour installer leurs nids...

Dungeon Keeper tire également parti des deux boutons de la souris PC, le bouton gauche servant à enclencher les ordres, les actions, le bouton droit aux raccourcis justement.

Cette aisance dans les déplacements et l'interface est très importante, car bien souvent l'action devient frénétique, vos adversaires ayant décidé de vous attaquer de tous les côtés au moment même où votre donjon est en pleine crise existentielle : vos créatures manifestent parce qu'elles n'ont plus à manger, vous ne pouvez pas les payer, tout le monde se bat, c'est l'anarchie. Bien souvent, le joueur devra courir plusieurs lièvres à la fois, empiler les tâches et les développer en parallèle. Bref, Dungeon Keeper n'est pas un jeu pour ceux qui ont du mal à marcher et mâcher du chewing-gum en même temps.



Un écran typique de DunKeep

(1) La vue principale de votre donjon : c'est ici que vous surveillez votre domaine, construisez couloirs et salles, et donnez des ordres à vos créatures.

(2) En un clic, accédez à la carte globale du niveau.

(3) Une mini-carte est toujours affichée à l'écran, centrée sur l'endroit où vous vous situez. Grâce au "moins" et au "plus", vous pouvez zoomer ou dézoomer cette carte.

(4) Votre réserve d'or. Important, se débrouiller pour qu'elle reste la plus élevée possible, sous peine d'essuyer révoltes et désertions de vos créatures.

(5) Accès aux statistiques, à la fois les vôtres et celles des autres gardiens qui traînent dans ce niveau.

(6) Les constructions de salles. Au début, vous ne pouvez construire que le minimum, vos sorciers devront découvrir, par la magie, l'existence et l'utilisation des autres salles.

(7) Les sorts. Lors de gros combats, mieux vaut soutenir vos créatures en jetant des sorts sur vos ennemis. Attention, ça coûte de l'or. Beaucoup d'or, mon seignor.

(8) Pièges et portes. Les portes servent à réguler le trafic de vos créatures (vous pouvez les ouvrir ou les fermer), mais aussi à freiner les avancées de vos adverses. Les pièges permettent de les cartonner pas surprise.

(9) Panneau des créatures. En un clin d'œil, vous pouvez savoir à quoi sont occupées vos créatures : est-ce qu'elles glandent, est-ce qu'elles bossent ou est-ce qu'elles combattent ?

(10) Des messages d'alerte, souvent ponctués par une voix off tombent ici : "Vous êtes attaqué", ou "Vos créatures sont mécontentes", "Vous n'avez plus d'or"...





Creuser des galeries n'est pas tout, il faut également installer de bien jolies salles où vos créatures pourront se préparer à la guerre qui les attend.

Les salles

Vos créatures ont beau être tout ce qu'il y a de plus monstrueuses, elles n'en sont pas moins exigeantes pour autant. Il leur faut absolument tout le confort nécessaire, sinon elles râlent et menacent de foutre un sacré boxon au sein de votre ignoble communauté.

Plusieurs salles sont donc vitales au bon fonctionnement de votre donjon. Une salle au trésor, tout d'abord, qui servira à stocker vos richesses en attendant que vous les dépensiez (pour construire d'autres salles, par exemple, ou pour envoyer des sorts), ou en attendant que vos créatures viennent chercher leurs payes. Une salle de repos pour ces charmantes bestioles, qui viendront y faire leur nid dès leurs premiers pas dans le donjon. Et enfin, un énorme frigo à l'air libre : votre salle d'élevage de poulets. C'est que ça mange beaucoup, toutes ces bêtes-là.

Autre salle absolument vitale, la bibliothèque. Vos créatures douées pour la magie, comme les sorciers ou les dragons, viendront y étudier, y déambuleront, perdues dans leurs pensées. Alors, de temps en temps, elles découvriront des sorts, mais aussi les plans de nouvelles salles.

Vous pourrez construire ensuite une salle d'entraînement au combat : les créatures s'y précipiteront pour augmenter leurs capacités à la baston. Ou un atelier : les créatures y travailleront ; les trolls, en particulier, vous fabriqueront joyeusement toutes sortes de pièges bien fourbes, ou des portes pour bloquer certains accès.

Autre salle particulièrement intéressante, le temple. Lâchez-y une créature, et elle se mettra à tourner en rond en faisant des incantations. Ça lui fait du bien, elle est contente, la créature, elle se sent soutenue par les dieux. Si vous avez des bestioles malades (oui, vos créatures peuvent tomber malades, voir "Sorts"), changées en poulets (même chose, voir "Sorts") ou blessées, il y a même des chances que cette petite séance mystique les soigne un brin. Mais le temple est une salle multifonction : vous pouvez également y sacrifier des créatures. Joie. Lâchez-les au centre, dans le puits sans fond, et vous aurez une chance de contenter les dieux qui vous feront alors, peut-être, un cadeau (une créature plus puissante, ou un bonus quelconque). Accessoirement, cela remplit le joueur malsain que vous êtes du bonheur simple d'avoir ainsi sacrifié de grosses bestioles.

Il y a une dizaine de salles en tout, y compris la prison et la magnifique salle de torture dont nous parlerons un peu plus loin. Maîtriser Dungeon Keeper, c'est avant tout maîtriser les différentes salles qui composeront votre donjon. On s'habitue doucement à les gérer, ce qui n'est pas toujours évident quand tout va mal en même temps : il faut décider de la taille qu'elles feront ainsi que de leur agencement et des créatures qu'on y installera pour bosser.

Mais admirer toutes ses créatures qui déambulent et s'affairent dans les couloirs d'un donjon qu'on vient de créer, mon dieu, c'est du bonheur en bloc.

A Le voilà, le cœur de votre donjon, la salle principale d'où s'exerce votre terrible influence. Si votre adversaire venait à le détruire, hop, terminé.

B La salle d'entraînement : très important. Quand les créatures mettent les pieds dans votre donjon, elles sont souvent inexpérimentées. Marquées du simple niveau 1. Laissez-les se battre contre ces machines, et leur niveau de combat montera rapidement. Attention tout de même, entraîner des créatures coûte de l'argent.

C Oh, ils sont contents les magiciens, là, les sorciers. Après un temps d'étude dans leur belle bibliothèque toute neuve que je viens de leur construire, voilà qu'ils me découvrent des jolis petits sorts.

D Une fois qu'on a construit une salle - ici un atelier de fabrication (de pièges et de portes) - il ne reste plus qu'à attraper une créature et à la lâcher dans la pièce pour qu'elle se mette instantanément au boulot.

E Les créatures ne font pas qu'encaisser, manger et se battre. Elles dorment aussi, se reposent, et mieux vaut ne pas trop les déranger pendant leur sieste.







Dungeon Keeper

Je le tiens par la peau du cou, le Demon Bile. Fainéant, il déambulait dans les couloirs, sans rien faire, je vais te le faire bosser à l'atelier, moi, tu vas voir. ▼



On en parle depuis le début, ce sont les petits soldats de votre ambition galopante et de votre course à la destruction, les créatures de Dungeon Keeper.

Les créatures

▲ *Personnages clés du jeu, les Imps. Ici, vos petites créatures s'efforcent de consolider les murs de votre donjon. Ainsi, vos adversaires ne pourront-ils pas s'infiltrer aisément à l'intérieur de vos couloirs et de vos salles. Pour détruire un mur consolidé, il faut utiliser la magie, et cela coûte très cher.*

Après une bonne bagarre, vos créatures aimeront se rendre au restaurant, pour y boulotter quelques poulets vivants dans un grand concert de grognements, de "couadac" et de plumes qui volent. ▼



Non, ce démon ne dort pas. Il est mort. Mais il est tellement gros, qu'il est impossible de le renverser. ▼



Pas moins de 17 races de bestioles différentes pourront déambuler dans les couloirs de votre donjon. Cela va du cafard géant, au dragon en passant par la mouche, l'araignée, le sorcier, le troll, ou bien sûr la Dark Mistress, sorte de Catwoman toute vêtue de latex noir à très forte tendance sado-maso, qui risque bien de devenir le personnage le plus populaire du jeu. Il semblerait qu'elle ait déjà conquis l'équipe de Bullfrog elle-même.

Les créatures font preuve d'une étonnante indépendance, pour un peu on les croirait intelligentes. Elles vaquent à leurs occupations, travaillent ou s'entraînent, vont manger ou se coucher, attaquent joyeusement les intrus, tout cela en se repérant parfaitement dans les couloirs labyrinthesques que vous aurez construits. Si vous modifiez l'organisation de vos salles et de vos corridors, leurs routes préférées son modifiées elles aussi instantanément. Jamais vous ne verrez une créature rester coincée contre un mur qu'elle essaierait bêtement de traverser.

Les créatures les plus impressionnantes sont sans conteste les Imps, vos petits homonculus prêts à tout faire, qui s'occupent de creuser les galeries, extraire l'or, fortifier vos murs, ramasser les cadavres et autres menus travaux. Leur maniement est extrêmement aisé, mais toujours indirect : n'oubliez pas que dans Dungeon Keeper le joueur incarne le donjon. Cliquez sur un carré de roche, et instantanément, où qu'ils soient, les Imps se mettent à cavaler pour venir creuser où vous le souhaitez. Si vous attrapez un Imp et le lâchez à l'autre bout du donjon, juste à côté d'un endroit à creuser, par exemple, hop, il comprendra ce qu'on lui demande. C'est comme ça que vous donnez les ordres dans Dungeon Keeper, principalement. Sans oublier que les créatures gardent toujours une certaine indépendance : si elles décident de ne pas exécuter un ordre, parce qu'elles sont effrayées par un combat par exemple, rien n'y fera. Ou plutôt, vous devrez user d'un sort spécial pour vous faire obéir.

Si vos créatures ne bossent pas assez vite, vous pouvez les baffer, je vous en prie. On entend le bruit de la claque, une grosse claque, la créature pousse un cri, le sang gicle, la bestiole se protège le crâne avec ses bras, attend que ça se passe avant de reprendre ses activités. L'intérêt, c'est qu'elle se mettra sûrement à bosser plus ardemment, maintenant que vous l'avez remise dans le droit chemin. Attention tout de même de ne pas trop leur en mettre plein la face, à ces braves bêtes ; même si cela est bien tentant, vous risquez, d'une part de tuer vos créatures, et d'autre part de les énerver. Dans votre état, vous ne pourriez supporter une rébellion de vos charmants amis.

Plus vous avancerez dans le jeu, plus vous aurez la force d'attirer des créatures puissantes, comme les vampires, les chiens à deux têtes ou les Horned Reaper avec leur faux.

Chaque créature entrant dans votre donjon porte un nom, vous le découvrirez notamment quand vous décidez de la contrôler de l'intérieur. Cette option a son importance : dans Dungeon Keeper, on s'attache vite à ses créatures, ces bestioles en qui on a investi du temps et de l'argent (pour les entraîner et les payer). Aussi, on n'a pas envie qu'elles se fassent trucider au premier combat venu.



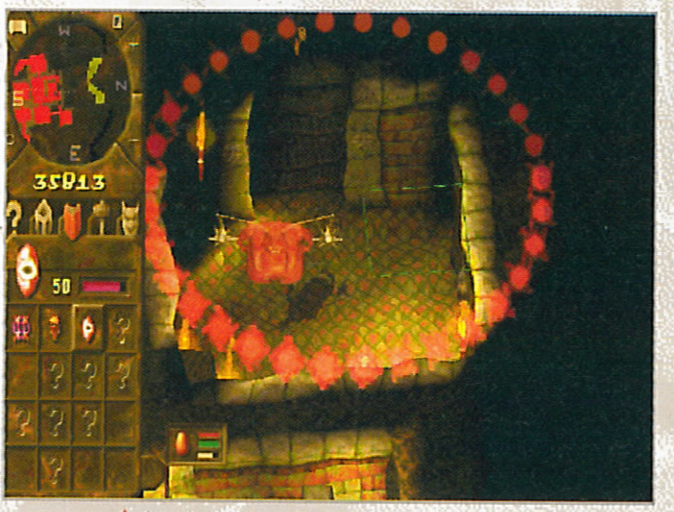
La bataille fait rage en bas, un dragon de plus dans la mêlée ne rendra le combat que plus amusant. ▲

Taper sur ses adversaires, de face, toujours à la loyale, aurait été quelque peu déplacé, dans un jeu où l'on est censé incarner le mal. Rassurez-vous, vous ne manquerez pas d'occasions d'être fourbe, lâche et veule grâce, notamment, à l'utilisation de sorts et de pièges en tout genre.

Pièges & sorts



▲ On peut trouver des objets magiques au détour d'une galerie. Comme ce sort qui permet de ressusciter une créatures malheureusement disparue.



▲ Avant de m'aventurer dans un donjon adverse, j'utilise le sort de vision qui permet de voir à travers les roches inexplorées. Ici, je découvre avec plaisir un bon gros Bile Demon, spécialiste du combat à coups de pets toxiques.



Rapidement, les sorciers que vous aurez placés dans la bibliothèque vont voir leurs recherches aboutir. Et, tout fiers, ils viennent vous faire part de leurs découvertes : des sorts magiques de plus en plus dévastateurs. Ces sorts sont divisés en plusieurs catégories : ceux qu'on jette aux créatures adverses pour leur faire perdre de l'énergie, ceux qui augmentent la puissance des combattants, et enfin ceux qui améliorent les capacités du donjon lui-même.

La plupart des sorts sont assez drôles, voire tordants. J'aime tout particulièrement celui qui transforme une créature en poulet. Le combat qui s'ensuit est alors tout à fait comique. Taper sur un poulet, franchement...

Plus violent, le sort qui balance la foudre sur une créature, l'occasion de vérifier encore une fois la très grande qualité des éclairages en temps réel. Si vous faites l'objet d'attaques, vous pouvez aussi utiliser la magie pour vous défendre, comme le sort de protection ou le sort de soin qui requinque les blessés.

Bien fourbe, le sort qui rend invisibles vos créatures est idéal pour lancer des attaques surprises en plein cœur du donjon ennemi.

Une quinzaine de sorts en tout, les derniers (les plus chers et difficiles à obtenir) étant particulièrement jouissifs. À noter le sort d'Épidémie, bien marrant aussi. Après avoir ainsi ensorcelé un adversaire, épargnez-le afin qu'il regagne son donjon indemne. Chaque créature qu'il croisera sera alors contaminée. La guerre bactériologique chez nos copains de l'heroïc-fantasy.

Les sorts sont donc créés par vos créatures douées de magie, dans les bibliothèques. Mais ce ne sont pas les seuls joujoux que vous pouvez obtenir... L'atelier vous en fournira de bien amusants aussi : des pièges que vous pouvez disposez n'importe où sur votre territoire. Vous aurez ainsi bientôt un piège à gaz toxique, un piège à éclair, ou un autre qui crache une méchante lave. Clin d'œil à Indiana Jones, l'un des pièges n'est autre qu'une énorme boule qui déboule dans les couloirs pour écraser les intrus sur son passage. Bref, encore de nombreuses sources d'amusement. Alors, on résume : on rigole bien quand on construit son donjon, on rigole bien quand on tabasse des créatures, on rigole bien quand on les torture, on se marre encore quand on pose des piège et on se fend pas mal la poire en cramant ce petit monde à grands coups de sorts magiques. On rigole bien, donc.

◄ En pleine bataille, alors que mes créatures ont du mal à se débarrasser de leur adversaire, je décide de leur prêter main forte en jetant un sort de foudre sur la maudite bestiole. Il crame. Joliment. Admirez les lumières, et imaginez l'explosion sonore.

Quelques sorts

L'utilisation des sorts n'est guère plus compliquée que la construction des salles ou le déplacement des créatures. En fait, l'interface dans son ensemble est très réussie. Ici on découvre le panneau des sorts, avec ceux que vous avez déjà à votre disposition.

1. Incarner une créature.
2. Créer un Imp.
3. Voir à travers les zones inconnues.
4. Accélération
5. Appel à toutes les créatures.
6. Créature invisible.
7. Toutes les créatures protègent le cœur du donjon.
8. Soigner.
9. Sort de foudre.
10. Protection d'une créature.
11. Transformer en poulet.
12. Boucher un couloir.
13. Épidémie.

Vous remarquez que mes sorciers ont encore du pain sur la planche. Manque notamment le très utile sort pour détruire les murs, et l'hallucinant Armageddon qui transporte toutes les créatures, les siennes et celles de l'adversaire au même endroit pour une immense bataille rangée.



Si vous pensez avoir déjà été méchant dans un jeu vidéo, oubliez tout ça, on va remettre les pendules à l'heure. Dungeon Keeper va faire ressortir la véritable ordure qui sommeille en vous. Enfin.

Tortures & sacrifices



Le puits sans fond du temple : j'y plonge quelques stupides araignées. Les dieux tout jouasses me récompensent en m'envoyant un superbe Bile Demon, également surnommé Gros Péteur pour ses fâcheuses facultés flatulatoires. ►







▲ Je m'ennuie, je décide donc de construire une salle de torture...



▲ ... et une prison juste à côté, pour que mes douces captures puissent s'horrifier de ce que je leur réserve.



Imaginez qu'au détour d'un couloir, un petit groupe de vos créatures tombe sur un intrus, une créature ennemie, dirigée par un autre gardien de donjon. Fidèles et toutes dévouées à votre service, elles commencent fort logiquement à taper sur le coin de la tronche du parasite. Imaginez maintenant que vous leur donniez l'ordre de ne pas achever le "non grata", mais plutôt de l'assommer et de le faire prisonnier (à condition que votre donjon soit équipé d'une prison, bien sûr). Le pauvre sera alors traîné derrière les barreaux où il moisira enfermé, selon vos bons plaisirs.

Là, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Le laisser mourir en prison (auquel cas vous avez une chance qu'il revienne sous la forme d'un guerrier squelette) ou le mener dans votre salle de torture flambant neuve. Optons pour la deuxième option, somme toute bien plus réjouissante.

Dieu que la salle de torture est attrayante, avec ses pics qui sortent du sol, et ses grands mages inquisiteurs qui n'attendent que de trifouiller les entrailles de leurs clients. Offrez-leur votre invité, ils s'en occuperont avec un sadisme méticuleux.

"I'm gonna git medieval on your ass" Marsellus

Sous l'effet de la torture, une créature ennemie peut révéler les plans de son maître, informations précieuses pour organiser de fulgurantes contre-attaques. Elle peut aussi carrément passer dans votre camp et grossir les rangs de vos fringants combattants. Et si vous êtes un peu trop dur et que la pauvre créature a peu de résistance, elle pourra vous claquer piteusement dans les doigts. Bon, tant pis.

Il est aussi possible de torturer ses propres créatures. Pour le plaisir avant tout, parce que c'est diablement drôle, ou pour se venger de la médiocrité de certaines bestioles, mais aussi pour secouer les puces de vos troupes. En effet, si vous torturez une bestiole, instantanément, les autres créatures de sa race se mettront à bosser, se battre ou s'entraîner avec beaucoup plus de zèle. De sacrés trouillards.

Petite exception, la Dark Mistress, la miss sado-maso du donjon, toute de latex vêtue, ultra-sexy, et irrésistiblement attirée par la salle des tortures. Elle viendra regarder ce qui s'y passe avec délectation. Mieux encore, elle s'installera volontiers sur la table d'opération pour se faire fouetter. Écouter ses petits cris de plaisir tandis que la lanière s'abat sur ses formes est, je l'avoue, relativement confondant.

Vous vous souvenez qu'il est possible de baffer les créatures, et qu'elles n'aiment pas trop ça ? Sauf la Dark Mistress, encore, qui se penchera alors pour mieux tendre sa croupe à vos fessées.

Si vous ne vous contentez pas des joies de la torture, si vous cherchez des moyens plus radicaux pour éliminer vos ennemis, optez donc pour les sacrifices religieux. Plongez des bestioles dans le puits de votre temple. Selon les sacrifices, les dieux pourraient bien vous récompenser s'ils apprécient le geste. Attention, si au contraire, ils se sentent offensés, ils peuvent aussi transformer vos créatures en poulets.

Dungeon Keeper aurait pu se contenter de sa vue du dessus, isométrique et rotative. Mais non, Dungeon Keeper ne se contente pas de peu : il propose également au joueur de s'immerger totalement dans les couloirs des donjons.



▲ Comble du délire, la représentation graphique varie avec la créature que vous incarnez. La vue sera normale à travers les yeux d'un humain, à facettes si vous prenez le contrôle d'une mouche géante, ou encore toute ondulée, comme ici, si vous incarnez un cafard géant.

Vue subjective

La vue 3D, stratégique, adoptée dans Dungeon Keeper est déjà diablement réussie. On est, en effet, totalement libre de zoomer en avant, en arrière, et de faire tourner "le plateau" dans tous les sens. Le tout en temps réel, et fort rapidement. Cela aurait pu être largement suffisant, et le jeu aurait déjà été bigrement réussi, mais non, les gars de Bullfrog ont voulu aller encore plus loin, et nous impressionner encore davantage.

Grâce à votre connaissance de la magie, vous pouvez en effet plonger à l'intérieur de n'importe laquelle de vos créatures. Vous voyez alors ce que la créature en question voit, de sa hauteur, à travers ses yeux. Vous pouvez également la contrôler, comme dans un vulgaire Doom-like, avancer, reculer, tourner et regarder dans tous les sens. Au plafond, au sol, partout...

Ainsi regardé, le monde de Dungeon Keeper est encore plus saisissant. Les textures sont magnifiques et les éclairages étonnants. Tout est en mouvement, et les ombres sont calculées en temps réel. C'est vraiment superbe. Maintenant que vous êtes dans cette créature, vous pouvez faire tout ce qu'elle sait faire en temps normal : creuser des galeries s'il s'agit d'un Imp, ou se battre avec n'importe quelle autre bestiole.

Ce mode est particulièrement excitant lorsque l'on vient d'opérer une jonction avec un donjon adverse. S'immiscer à l'intérieur, découvrir de nouveaux couloirs, de nouvelles pièces et tomber au hasard sur de féroces ennemis, voilà qui est joyeusement stressant.



▲ Il n'y a pas que les effets d'ombre et de lumière qui soient réussis, les nuages et autres brumes sont plus que crédibles.





◀ Quand vous vous déplacez, ouvrez bien les yeux pour éviter les pièges qui encombrent les couloirs. Ici, un piège à gaz toxiques, apparemment.





▲ Voilà, c'est l'explosion finale du donjon. J'ai gagné. J'en connais un qui va morfler... Pauv' gars.

La voilà, la cerise sur le gâteau déjà bien alléchant de Dungeon Keeper : la possibilité de jouer à plusieurs, en réseau, par connexion série ou par modem. Torturer un pote reste, et sera toujours plus drôle que d'écraser son PC.

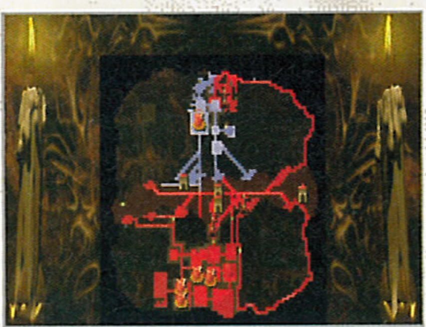


▲ Hé hé, il ne va pas faire long feu, le joueur bleu : mes créatures sont en train de lui massacrer son cœur de donjon. C'est la fin. À moi la torture finale.

Réseaux

jouer à plusieurs





Un tel jeu aurait été absolument aberrant s'il n'était prévu que pour des parties en solo. D'ailleurs, la question ne se pose même pas, le design du jeu lui-même prouve que, dès le départ, programmeurs et designers s'étaient entendus sur le mode multijoueur.

D'ores et déjà, Dungeon Keeper permet de jouer jusqu'à quatre simultanément en réseau, et à deux par câble série ou modem. Les joueurs se retrouvent sur la même carte, chacun y développant son donjon (qui avec les créatures rouges, qui avec les bleues) dans le but d'écrabouiller son ou ses adversaires. C'est aussi simple que ça. Pour gagner, il faut donc détruire les cœurs des donjons de tous ses concurrents.

La version testée comprenait une bonne vingtaine de niveaux spécialement étudiés pour le mode multijoueur, en plus des 23 niveaux du mode solo (et sans compter les niveaux cachés). Chacun d'entre eux est étudié pour une partie à deux, trois ou quatre, c'est selon.

Une option intéressante (très intéressante même, puisqu'elle allonge grandement la durée de vie du jeu solo), permet de profiter de ces cartes spéciales multijoueur tout seul. L'ordinateur prend alors en charge les autres joueurs. Comme dans un mode multijoueur solo, en fait.

À la fin d'une partie multijoueur, le gagnant a l'immense privilège de torturer les perdants, comme avec les Seigneurs dans l'aventure solitaire. Il se trouve alors devant plusieurs portes, chaque porte représentant une torture différente, à lui de choisir laquelle il veut infliger aux pauvre loosers. Tous les joueurs entendront alors les commentaires du bourreau et les cris de la victime. Les voix en anglais (nous n'avons pas reçu la version française à temps pour ce test) sont absolument hilarantes. De bons acteurs et des textes tordants. Espérons que la VF sera à la hauteur.

◀ Regardez comme j'agresse le joueur bleu. J'ai déjà toute la région sud, et voilà que j'envahis son donjon par le nord.

L'avenir de Dungeon Keeper

Entendons-nous bien, tel qu'il est, Dungeon Keeper est déjà un immense chef-d'œuvre, nous l'avons noté et apprécié selon les performances qu'il propose à ce jour. Mais l'avenir de Dungeon Keeper semble encore plus radieux. Bullfrog annonce en effet la sortie imminente, d'ici à quelques semaines, d'un patch pour cartes 3Dfx. Le jeu est déjà superbe en S-VGA, je vous laisse imaginer le carton avec une carte accélératrice 3D.
Mais surtout, un autre patch est prévu pour permettre le jeu sur Internet. Voilà qui est rudement enthousiasmant. En projet également, la possibilité d'up-loader ses donjons, et de laisser d'autres joueurs essayer de s'y aventurer en héros pour y dérober les butins. À confirmer. Une affaire à suivre de près.



Les réglages



Est-ce que Dungeon Keeper **va tourner sur ma bécane ?** Ai-je **besoin** d'une **énorme configuration ?** Du **top** des **cartes vidéo ?**

C'était l'une des obsessions de Peter Molyneux, se débrouiller pour que le jeu reste jouable et garde toute sa saveur sur des bécanes modestes. Dungeon Keeper crache de superbes graphismes en 3D, avec des ombres et des éclairages calculés en temps réel ; le jeu doit rester tout aussi drôle, si on retire toutes ces fioritures. Apparemment, le but a été atteint.

Bien sûr, c'est très agréable de pouvoir admirer son joli donjon en 3D, mais la stratégie reste la même avec des graphismes tout plats, et le plaisir d'envahir les couloirs de son adversaire et d'exploser ses créatures n'est pas altéré.

Si votre PC n'est pas au top du hi-tech du très cher du ouais du moment, pas de panique, de nombreuses options de réglage vous permettront de limiter les temps de calcul et donc de faire tourner Dungeon Keeper sur un petit Pentium ou même un 486 (un gros, cette fois). En commençant par éviter le mode S-VGA, pour se contenter d'un 640x480 tout à fait jouable.

Les ombres : Dungeon Keeper les calcule dans les quatre directions en temps réel ? Dites-lui de ne calculer que dans une, deux ou trois directions, ou de les supprimer carrément.
La distance de calcul détermine la profondeur de champ ; en l'allégeant, le programme aura moins de décors à afficher, et ira donc beaucoup plus vite.

Et enfin - et c'est là le réglage le plus puissant - il est possible de supprimer carrément la vue 3D et d'opter pour une vue 2D d'au-dessus.

En descendant tout au minimum, il est possible de jouer sur un bon 486, et ça tourne. C'est bon à savoir pour ceux qui auraient encore un 486 dont ils ne se sont pas débarrassés en passant au Pentium. À vous les parties en mode link, à deux joueurs. Quant à jouer sur 486 uniquement, c'est peut-être un peu frustrant malgré tout, difficile à dire. En tout cas, comme je le disais plus haut, l'intérêt du jeu et l'originalité de Dungeon Keeper ne sont pas du tout entamées.



▲ Le jeu avec toutes les options à fond, en mode S-VGA 800x600.
▼ La hauteur des murs est réduite, les calculs sont nettement plus rapides.



Les options d'affichage

1. Réglage des ombres.
2. Profondeur de champ.
3. Mode 3D ou mode 2D.
4. Hauteur des murs.
5. Luminosité.





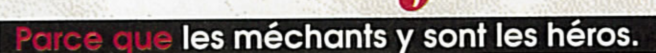


▲ Le mode 2D, qui devrait tourner même sur un 486.

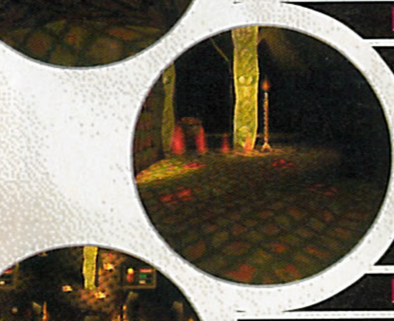




Pourquoi Dungeon Keeper est-il le jeu du siècle ?

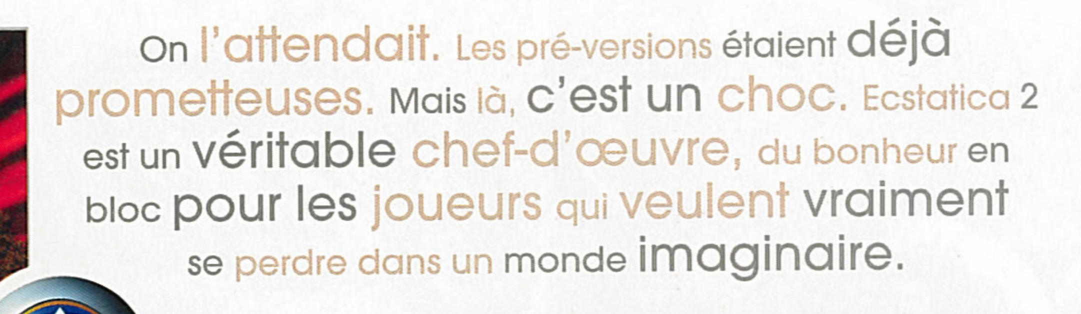


Parce que les méchants y sont les héros.
Parce que les héros y sont les méchants.
Parce que la Dark Mistress pousse des petits cris excitants.
Parce qu'on peut tuer des poulets d'une seule main.
Parce qu'on peut enfin torturer ces pédales d'elfes.
Parce qu'on peut torturer ses propres créatures.
Parce qu'on peut torturer tout ce qui bouge.
Parce qu'on emprisonne à tout va.
Parce qu'on peut laisser des personnages mourir de faim en prison.



Parce que les Demon Bile pètent bruyamment.
Parce que les cadavres jonchent le sol.
Parce qu'on peut baffer qui on veut quand on veut.
Parce que les créatures meurent outrageusement dans de longues gerbes de sang.
Parce que le moteur 3D est impressionnant, que rien n'y est carré.
Parce que l'interface est délicieusement intuitive.
Parce que les créatures se nourrissent de poulets vivants.
Parce qu'on torture l'Avatar d'Ultima à la fin du jeu.
Parce que les éclairages et les ombres sont superbes.
Parce que ce jeu ne ressemble à aucun autre.
Parce qu'il n'y a pas qu'un seul moyen de jouer.
Parce qu'on peut jouer en réseau et vraiment se taper dessus.
Parce que les poulets crient "pacouac" quand on les tue.
Parce que les créatures ont des noms ridicules.
Parce que les voix off sont fantastiques (en anglais en tout cas).
Parce que c'est immoral.
Parce qu'il a été imaginé dans un embouteillage de bagnoles.
Parce que vos créatures peuvent se rebeller et défoncer votre donjon.
Parce qu'on sacrifie lâchement de pauvres créatures, sans motif.


PUZZLE BOBBLE
"Voici un must... absolument immanquable"
Joystick
ENFIN SUR VOTRE PC
http://www.gtinteractive.com
© TAITO CORP., 1995. © GAMEBANK Corp., 1996. © Kinesoft Developement Corp., 1996. Distributed by GT Interactive Software (Europe). GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective companies.
TAITO
PC CD-ROM
WINDOWS® 95



On l'attendait. Les pré-versions étaient déjà prometteuses. Mais là, c'est un choc. Ecstatica 2 est un véritable chef-d'œuvre, du bonheur en bloc pour les joueurs qui veulent vraiment se perdre dans un monde imaginaire.

MEGASTAR joystick

Ecstatica 2

Action/Aventure - Tous joueurs - PC CD-Rom

Plutôt qu'Ecstatica 2, le jeu aurait pu s'appeler "Les Aventures de monsieur pas d'bol". Faut dire qu'il cumule, notre héros. Souvenons-nous. Dans le premier épisode, Ecstatica tout court, notre gars était entré dans le village de Tirich, alors occupé par tout un tas de démons. Beaucoup de bastons, de coups dans la face pour notre copain le héros. Mais il s'en sort, il délivre la belle Ecstatica des griffes des méchants, en tombe amoureux, l'emballe illico et décide de la ramener chez lui, dans son beau château, pour qu'elle devienne sa princesse, avec un mariage à tout péter où tout le monde serait joyeusement bourré.

C'est là qu'Ecstatica premier du nom s'arrête. C'est précisément là qu'Ecstatica 2 va reprendre, mais, malheureusement pour notre pote le héros, les choses ne se passent pas tout à fait comme prévu.



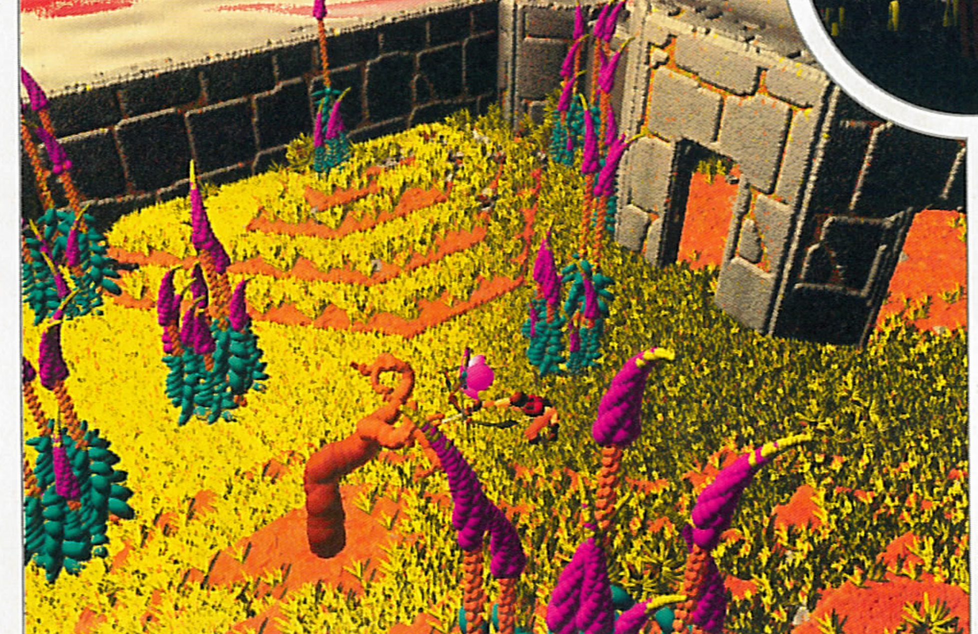
▲ On tue beaucoup, dans Ecstatica 2. Beaucoup, beaucoup. Très rapidement, les cadavres s'entassent au sol.



Tout va mal, le jeu peut commencer

Plus le charmant couple s'approche du château, plus les environs paraissent sombres et désolés. La nature fait une sale gueule, arbres et végétation semblent figés dans des postures étranges, agressives. C'est le royaume de notre héros tout entier qui est dans un piteux état. Aux abords immédiats de son château, c'est encore pire. Les cadavres de ses sujets jonchent le sol. Chaque bosquet regorge de pauvres types égorgés ou transpercés de part en part. Le plus atroce étant sans aucun doute le pesant silence qui règne, signe d'absence totale de vie.

Alors que notre couple charmant s'apprête à franchir le pont-levis du château, un démon ailé débarque et enlève Ecstatica, encore. Un autre tout aussi hideux fonce sur notre super pote le héros et l'assomme aussi sec. Tout va mal, le jeu peut commencer.



◄ La végétation n'est pas tranquille non plus. Même les fleurs sont méchantes. Méchantes...

Des monstres variés et des combats superbes. Un vrai bonheur de se prendre des baffes.

Les gros plans ▶ permettent d'admirer les personnages et leurs animations.



Dilemme

Difficile. Comment parler d'un jeu sans trop en dévoiler au lecteur, pour que son plaisir reste intact quand il se lancera dans l'aventure ? Dans Ecstatica 2, le plus grand plaisir vient de la découverte des nouveaux lieux, des nouveaux décors et monstres. Le plaisir réside aussi dans la résolution des énigmes. Plutôt que de tout gâcher, je resterai donc dans le plus flou possible quant au scénario, à certaines énigmes et autres lieux. Pour que chacun prenne son pied en entrant le plus vierge possible dans le monde d'Ecstatica 2.

Dosage parfait

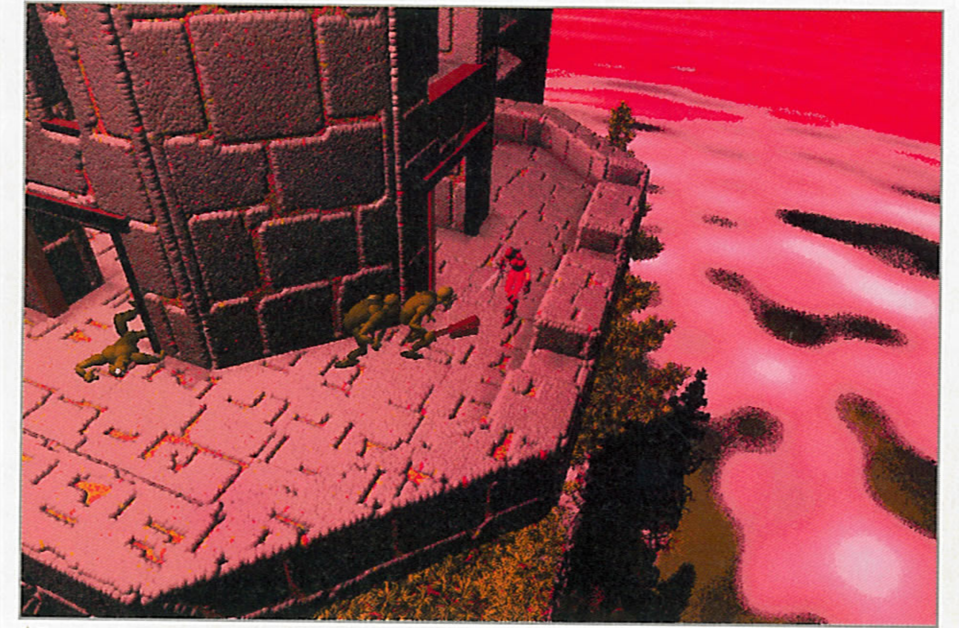
Si l'aventure se présente sous de mauvais augures pour le héros du jeu, elle s'annonce fantastique pour le joueur qui va rester enchaîné à son PC pendant de (très) longues heures. Ecstatica 2 est énorme, gigantesque. Les gars d'Andrew Spencer Studios ont été attentifs aux critiques des joueurs qui se plaignaient de la trop courte durée de vie du premier épisode. Et ils en ont sacrément tenu compte. Chapeau.

Il est toujours difficile d'estimer la durée de vie d'un jeu, celle-ci pouvant être extrêmement variable d'un joueur à l'autre, selon son expérience, sa dextérité ; mais s'il fallait faire une moyenne, je pense qu'il faut une bonne quarantaine d'heures pour venir à bout d'Ecstatica le deuxième.

La beauté de tout ça, c'est que le temps ne s'est pas trop écoulé à tourner en rond comme un damné, à se creuser la tête en faisant l'aller-retour entre les deux mêmes pièces. Oh que non.

La balance entre action, aventure et réflexion, les rebondissements incessants et les nouvelles possibilités sont incroyablement bien dosés. À de nombreuses reprises, bien sûr, on reste bloqué. Mais seulement pour un court instant, juste le temps de s'énerver, de commencer à paniquer et à pester. Puis on découvre un petit passage, une porte, une clé ou un levier, et hop, un pan de l'univers ecstaticien se dévoile. On explore alors une nouvelle tour, des catacombes ou une clairière dans la forêt. Mieux encore, les gars d'Andrew Spencer Studios n'ont pas balancé tous les monstres dès le début, eux aussi apparaissent au fur et à mesure de l'aventure, selon les régions explorées. Un plaisir de plus, qui pousse le joueur à aller plus loin.

Les mouvements que le personnage principal peut effectuer sont extrêmement riches. Coups de pied et de poing divers, balayage, un peu de voltige, des roulades, des sauts gracieux, et



▲Pour l'instant vous vous battez sur les remparts, mais bientôt, après avoir résolu quelques énigmes, vous irez faire un tour tout en bas, là, sous la brume.

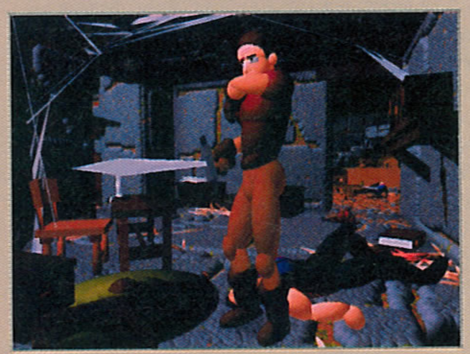


Le Monde d'Ecstatica 2

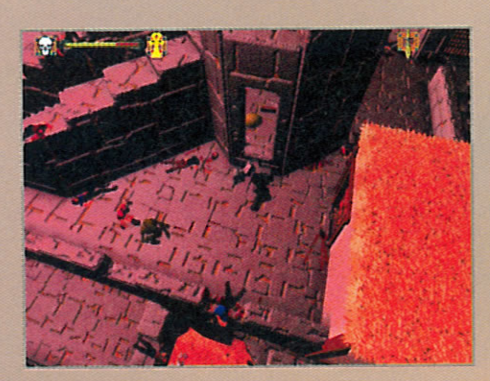
Il est immense et varié, le monde d'Ecstatica 2 dans lequel vous évoluez, arme au poing, prêt à découper vos ennemis en rondelles. Le château surtout, où vous démarrez l'aventure, est vaste avec ses souterrains, ses tours, ses grandes salles et sa cour. Et c'est pareil pour les alentours, le cimetière, la chapelle, la forêt ou le village abandonné. Un monde gigantesque et magnifique.

1 Les jardins.
2 Enfin sorti de l'imposant château.
3 Une belle baston le haut d'une tour.
4 Le village n'est guère paisible. Ici, un Cyclope vient vous embrouiller.
5 La petite chapelle du château.
6 Les catacombes.
7 Le pont-levis est ouvert. Enfin libre ?
8 Une des nombreuses tours du château.
9 Hop, on cavale sur les remparts.
10 De l'or, on s'en met plein les fouilles.
11 Un peu de natation dans les douves.

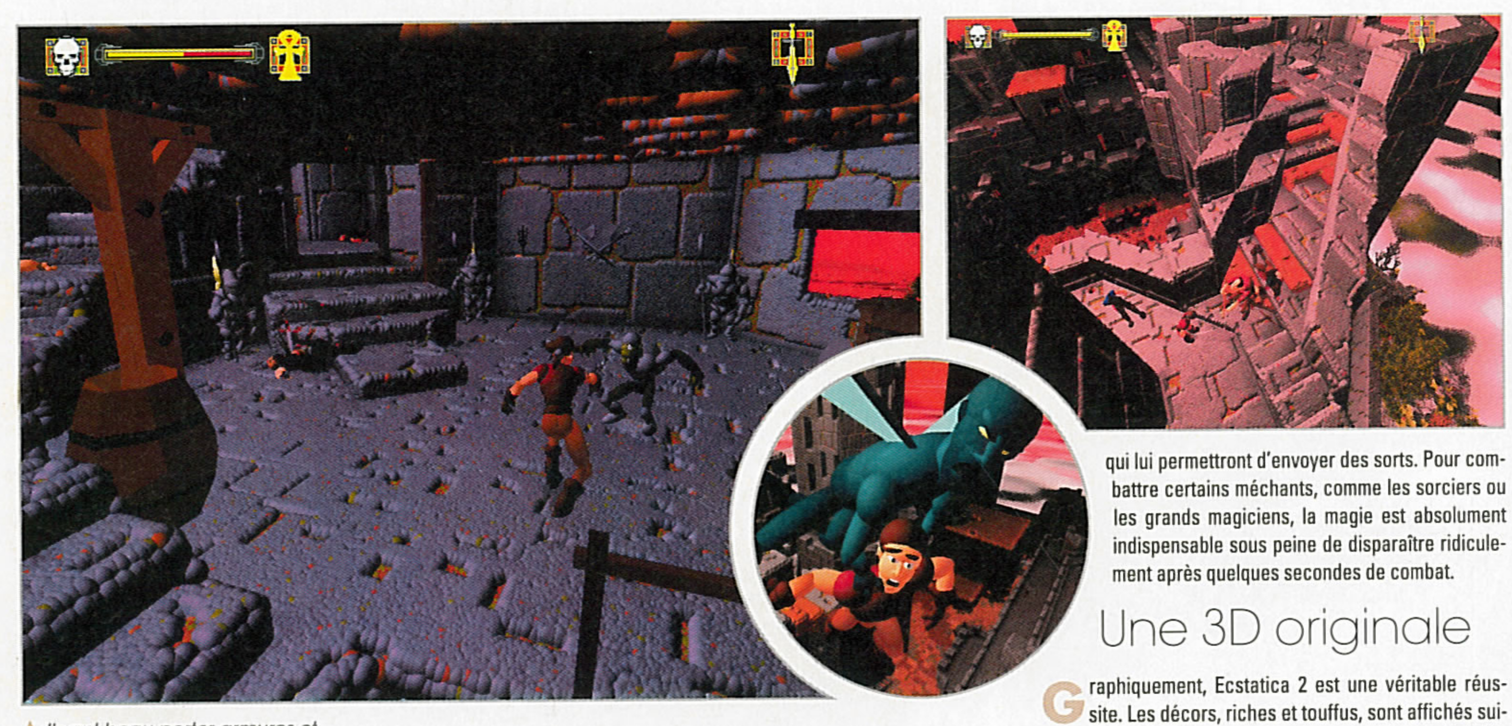




▲ *La tache verte, là, aux pieds de notre héros, est une tache morte. Quelques coups d'épée, et on n'en parle plus.*




1
3
8
10
6
9
11
5
7
2



▲ Ils ont beau porter armures et casques, ces orcs sont particulièrement crétins.



bien sûr, il sait manier toutes les armes dénichées sur sa route. On se croirait presque dans un jeu de combat à la Street Fighter. Sauf que là, c'est en 3D, et avec une bonne grosse aventure tout autour. Du coup, les combats avec les très nombreux ennemis qui vous tombent dessus sont superbes, un vrai bonheur. Surtout après quelques heures de jeu, quand on est vraiment à l'aise avec les différents coups, et que plusieurs goblins et deux ou trois trolls vous cherchent des noises en même temps.

La magie occupe une grande place dans l'aventure d'Ecstatica 2, ne serait-ce que dans le scénario, puisque le but ultime de l'aventure est de combattre des magiciens et des sorciers qui tentent de renverser l'ordre des choses et semer le chaos. Mais notre héros devra lui aussi utiliser la magie, en récoltant des objets magiques qui lui permettront d'envoyer des sorts. Pour combattre certains méchants, comme les sorciers ou les grands magiciens, la magie est absolument indispensable sous peine de disparaître ridiculement après quelques secondes de combat.

Une 3D originale

Graphiquement, Ecstatica 2 est une véritable réussite. Les décors, riches et touffus, sont affichés suivant des angles toujours changeants pour plus de variété. De façon générale, en extérieur, c'est un plan large qui est adopté, pour que le joueur puisse décider aisément où il souhaite se diriger. En intérieur, c'est le gros plan qui prime, l'occasion d'admirer la beauté du graphisme, des décors et des objets... ainsi que des monstres. Le tout a cette couleur si particulière liée au fait que le moteur 3D est une création de Andrew Spencer Studios. Tout est composé d'innombrables petites boules.

On reprochera, c'est vrai, le système de détection des collisions peu performant. Parfois, les personnages s'enfoncent dans les murs ou filent des coups à travers les portes. Ce genre de choses bizarres. De ce point de vue, ce n'est pas parfait, mais ce défaut ne nuit guère au plaisir.

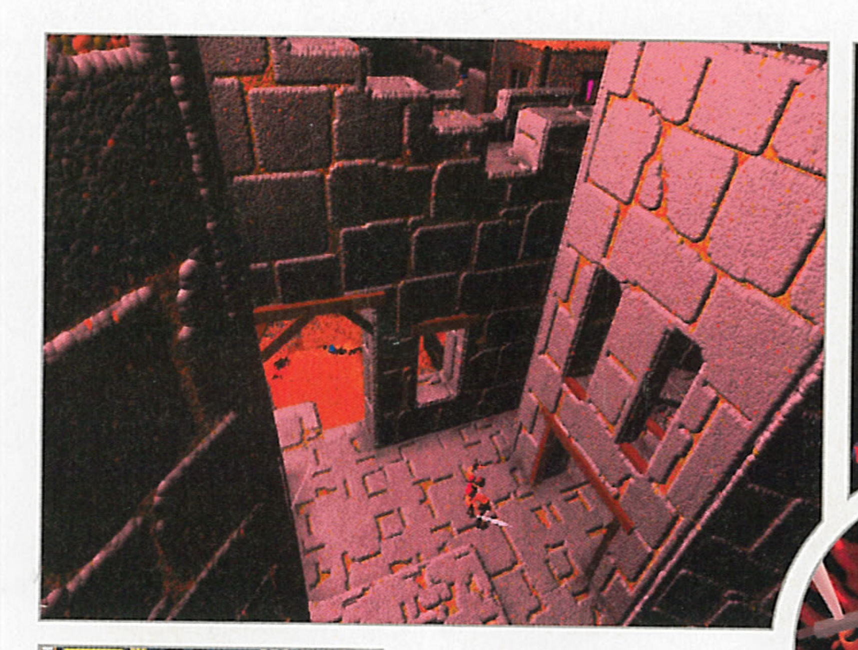
On regrettera également la relative stupidité des monstres d'Ecstatica 2. Il arrive assez souvent que ces crétins restent bloqués contre les murs, les statues ou les escaliers, incapables de contourner un obstacle pour venir vous taper dessus. Là encore, si c'est une lacune regrettable, surtout au début, on en vient vite à l'apprécier de temps en temps. Cela laisse un peu de répit à notre héros, qui en a bien besoin.

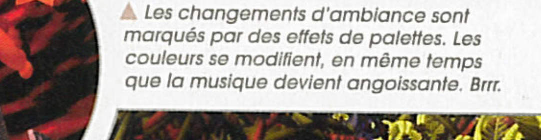


Sales bestioles

Il y a environ 60 types d'ennemis différents, dans le monde d'Ecstatica 2. Goblins, trolls, chevaliers, champignons magiques, magiciens, sorciers, loups-garous, cyclopes... la liste est longue. Avant d'atteindre la moitié du jeu, j'en avais déjà tués plus d'un millier.

▲ Notre copain le héros ne fait pas que courir ou sauter, il sait aussi nager. Attention, les poissons sont particulièrement agressifs.





▲ *Les changements d'ambiance sont marqués par des effets de palettes. Les couleurs se modifient, en même temps que la musique devient angoissante. Brrr.*

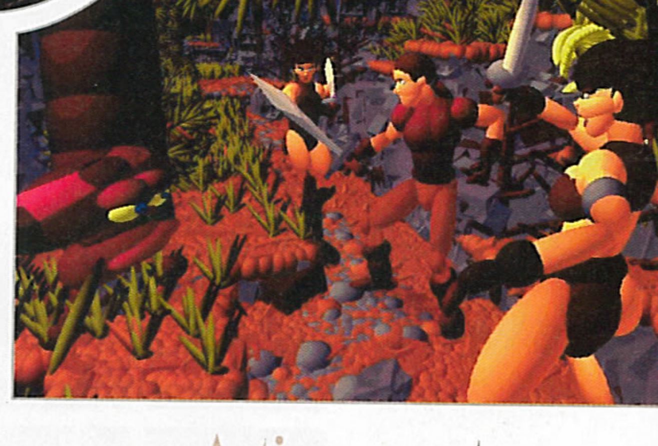


Top 10

Cocktail parfait d'action et d'aventure, Ecstatica 2 est un jeu vraiment fantastique. Très rapidement, on l'aime, et après une petite poignée d'heures, on devient véritablement accro. Les énigmes vous obséderont jusque dans votre sommeil, vous ne fermerez pas l'œil tant que cette porte restera fermée, que ce monstre sera toujours vivant ou que ces leviers refuseront de s'actionner.

Cela faisait bien longtemps, vraiment longtemps, qu'un jeu ne m'avait fait autant triper. Je place sans vergogne, et sans hésitation, Ecstatica 2 dans le Top 10 de mes jeux préférés. De tout temps, toutes machines confondues. Foi de moi.

Seb.

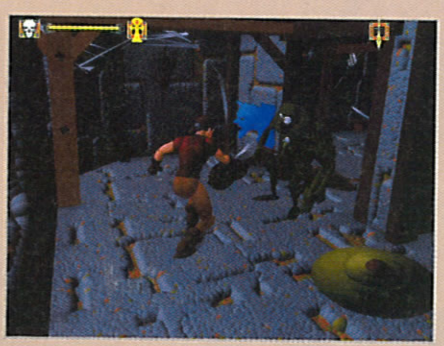




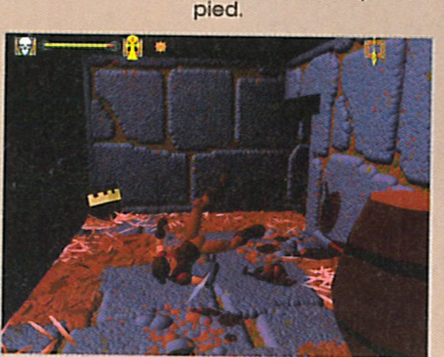
Qu'est-ce qu'un héros ?



Un héros défonce les portes à coups de pied.



Un héros découpe ses ennemis en rondelles.



Un héros fait des roulades sans se salir.



Un héros boit des coups.

Action, aventure et réflexion sont incroyablement bien dosées.

- \+ Les animations des personnages
- \+ Un univers immense
- \+ La cohérence du monde 3D
- \+ Le parfait équilibre entre action et aventure
- − Les monstres sont un peu stupides
- − Mauvaise détection des collisions

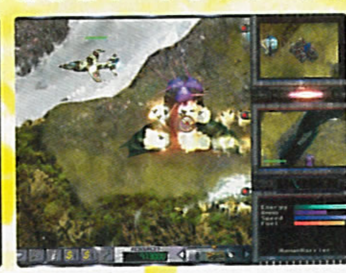
EN DEUX MOTS

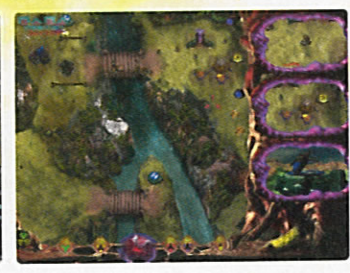
Un véritable chef-d'œuvre, bien difficile à lâcher. Beau, drôle, bourré d'action, de rebondissements et de surprises, Ecstatica 2 est, en plus, doté d'une durée de vie exceptionnelle.



TECHN. 85 | DESIGN 87 | INTÉRÊT 90

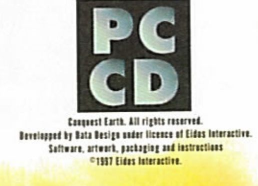







DATA
DESIGN
InterActive


EIDOS
INTERACTIVE
WWW.HYPER-WORLD.COM
86 BOULEVARD DU GENERAL LECLERC 92115 CLICHY CEDEX
INFORMATIONS, TRUCS ET ASTUCES AU 3615 EIDOS
OU AU 08 36 68 19 22 (2.23 FRS LA MINUTE).


PC
CD





Mieux que Destruction Derby, mieux que Need for Speed, mieux que Mad Max (le film) et Car Wars (le jeu de rôles), Interstate '76 est sûrement ce qu'on fait de mieux aujourd'hui sur PC.

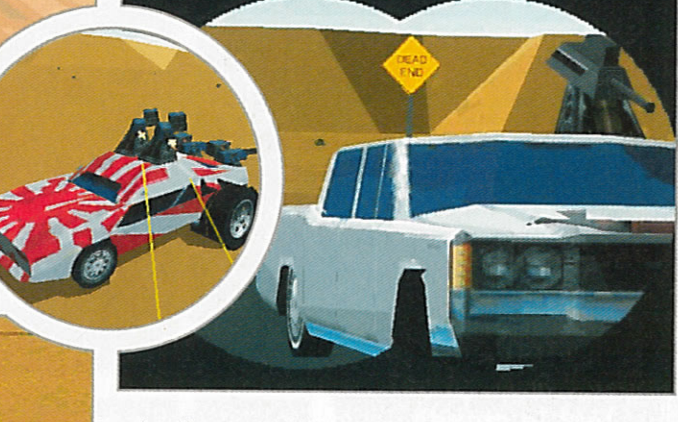
Interstate '76

Simulation de Car Wars - Tous joueurs - PC CD-Rom

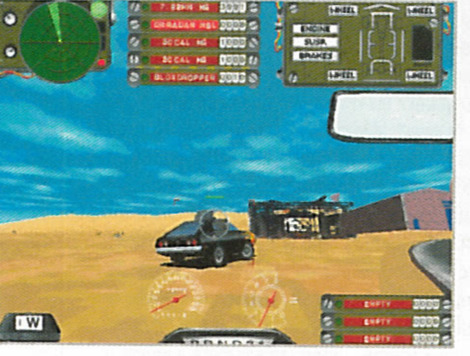
Chez les éditeurs, les gars du marketing venus évangéliser la France ont parfois tendance à nous bourrer le mou, des mois durant, avant même que leur produit soit passé en phase bêta. Et que ça sera le meilleur jeu de tous les temps. Et qu'il enterrera tout ce qui s'est fait jusqu'à présent. Et tatata, et tatata. Les Américains ont carrément un mot pour désigner pareille pratique : ça s'appelle le "hype". "T'vois, Exterminator 17, ça sera hyyyppper bien, tu vois". Eh bien, Activision n'a pas essayé de nous faire le coup avec Interstate '76. Et ça déjà, c'est drôlement rafraîchissant. Faut dire qu'Interstate '76 n'a pas besoin de ça. Ce jeu est tout simplement parfait. Sur tous les points. Le background d'abord, qui renvoie à la case départ tous les créateurs de scénarios. Interstate prend place dans l'Ouest désertique des États-Unis, en 1976 pour être précis, mais dans un univers parallèle où "Mad Max" se serait télescopé avec un épisode de "Starsky et Hutch" mâtiné de "Shaft". Le pays est en proie aux méfaits d'une organisation terroriste qui cherche à détruire tous les stocks de carburant. Partout, le crime règne et seuls quelques justiciers, les "vigilants", s'opposent aux terroristes à bord de leurs monstres mécaniques surarmés, les "muscles cars".

Mieux que Shaft, Funkadelic et Starsky & Hutch réunis

Y a même des jumelles.



Les concours de sauts, à Interstate '76, sont déjà très réputés.

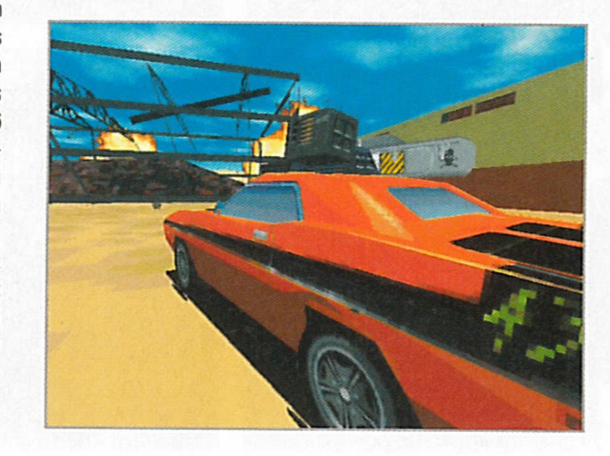


Ensuite, Activision ne s'est pas lancé dans un jeu de bagnoles (et de destruction aussi) à la légère, comme ça, les mains dans les poches, histoire de rentabiliser un moteur 3D qui traînait dans les cartons. Oh que non. Interstate '76 est une véritable simulation de 'oitures avec le degré de réalisme qu'on aurait bien aimé trouver dans Need for Speed 2. Le moteur de Mechwarrior a servi de base, certes, mais il a été largement boosté pour offrir le meilleur de la technique actuelle. Le moins que l'on puisse attendre d'un jeu de caisses qui blindent à donf', vous en conviendrez. Les fans de jeux de plateau doivent se souvenir de Car Wars, une création géniale du non moins génial Steve Jackson. C'est dans cet univers hyper riche (10 bouquins par an) que les concepteurs d'Interstate '76 sont allés pêcher l'armement phénoménal mais parfaitement réaliste qui équipe nos engins de destruction. Pour les spécialistes du genre, c'est un événement. Et pour nous, les profanes, c'est un signe de qualité qui ne trompe pas.

Je sais, vous devez vous dire que j'en rajoute, mais prenez deux secondes pour essayer la démo qui traîne sur notre CD, et vous serez définitivement fixé. Euh non, en fait, attendez d'avoir fini de lire cet article, parce que sinon je suis pas près de vous revoir ! Alors voilà, Interstate '76 est le premier jeu de baston en bagnoles à trouver un juste équilibre entre sensations de conduite, réalisme des décors et jouabilité frénétique. Point. Pour la première fois, vous sentez vraiment la bagnole quand vous conduisez. Quand vous dérapez, vous dérapez réellement. Sautez par-dessus un tremplin, et la bagnole se comportera exactement comme dans la réalité. C'est drôlement impressionnant. Les gars d'Activision sont vraiment très forts.

Aucun animal en 3D n'a été blessé pendant le tournage

Interstate '76 se présente sous la forme de deux CD : un pour l'install et un autre pour jouer. Ça peut sembler étrange, mais c'est que le second CD héberge les fantastiques musiques du jeu. Groovy ! Fallait nous voir jouer à Interstate, Arctor et moi. Nos deux têtes de crétins ondulant au rythme des 12 morceaux originaux du groupe Bullmark. On aurait dit un couple de grues cendrées à la saison des amours. Wouah, la musique ! Mieux que "Shaft", "Funkadelic" et "Starsky et Hutch" réunis. Basse slap, guitare wha-wha, cuivres pêchus ou moog canard : mince, du fonque dans un jeu vidéo, ça



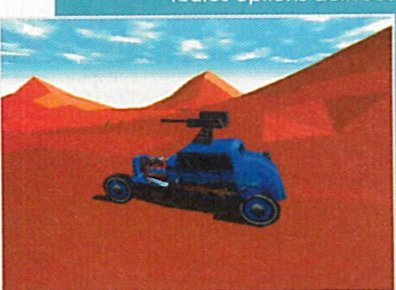


c'est une idée qu'elle assure. Tenez, pendant que je vous cause, je me repasse le CD du jeu. Tanaaa, tanananinn, whizz woua wa wa ! Ah, c'est quand même autre chose que la techno à deux balles qu'on nous sert d'habitude. L'intro du jeu, eh bien c'est un pastiche de générique de feuilleton des années 70. On fait connaissance avec les héros, et surtout avec le look incroyable de l'époque, pantalons pat' d'éph', cols de chemise pelle à tarte et coiffures afro. Encore une riche idée d'Activision, qui surfe sur la mode du revival seventies. On ne s'en aperçoit pas tout de suite, mais l'intro d'Interstate '76 est aussi innovante techniquement parlant que l'intro d'Another World. Ces scènes cinématiques en S-VGA plein écran - tellement fluides que c'en est un bonheur - semblent calculées par le programme en temps réel. Pour le coup, on a droit à une véritable débauche de plans, et les travellings sont imperceptibles comme si la caméra était montée sur une grue. Pas cendrée, la grue hein, une grue toute bête, comme ils en utilisent pour les films à gros budget. Bon, on pourrait chipoter en remarquant que les lèvres des personnages ne sont pas animées. Mais il aurait fallu alors animer toutes les expressions du visage, les yeux, les sourcils. Et pour faire ça à la volée, c'est pas un Pentium qu'il aurait fallu, mais une paire de calculateurs Onyx et le savoir-faire de Medialab. D'ailleurs, les mouvements des persos sont remarquables et les voix géniales. À ce propos, Interstate sortira dans un premier temps en VO. Pour août, Ubi Soft nous promet une version en français. Et tenez-vous bien, les doublures choisies ont prêté leurs voix à Travolta et Samuel Jackson pour le "Pulp Fiction" de Tarantino.

Y en aura pour tout le monde
sauf les Cyrix



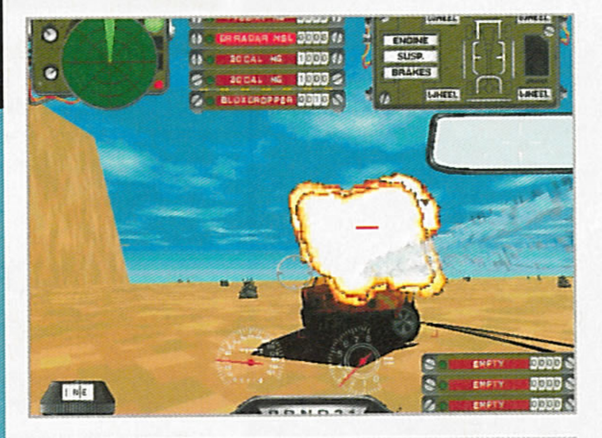
P133/16 Mo 320 X 200
toutes options activées

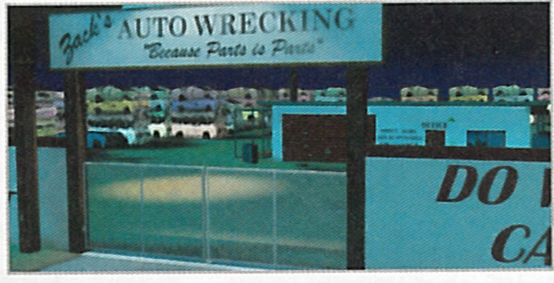


P166/16 Mo 640 X 480
textures désactivées



P200/32Mo 640 x 480
toutes options activées







Un petit trip ou une mêlée ?

La force d'Activision est de prendre en compte tous les types de joueurs. X-Wing Vs Tie Fighter s'est fait descendre en flammes par la critique américaine, parce que le mode solo était inconsistant. Au contraire, avec Interstate '76, on a presque trois jeux en un. Le trip pour un seul joueur avec 17 missions entrecoupées de scènes cinématiques, le mode Mêlée contre l'ordi (avec ou sans scénario) et ce fantastique mode multijoueur en local et via le Net, qui nous a scotchés Bob et moi trois nuits durant (d'ailleurs, on y retourne dès la fin du bouclage).

Les missions enrichies à la nitro sont vraiment super drôles : vous défendez par exemple d'honnêtes commerçants ou de pauvres petits écoliers contre les terribles terroristes. Skeeter le mécano déjanté excelle dans la préparation de votre "muscle car". Et le genre d'équipement qu'il utilise, on est plutôt habitué à





Le mode Auto-melee avec scénario est vraiment réussi



TIP JEU

Utilisez l'oxyde et le turbo pour les sauts.

TIP JEU

Quand une voiture ennemie est "rouge", vous pouvez utiliser votre pistolet pour tuer le pilote... et récupérer les pièces de la voiture.

REMARQUE

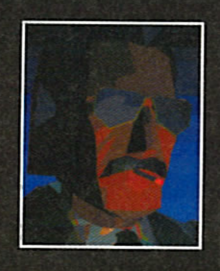
Testé sur Cyrix 200, l '76 s'est avéré nettement moins fluide que sur Pentium166. Une honte !

le trouver sur un tank Abrams. Au début de l'aventure, Taurus vous prodigue ses bons conseils, mais plus tard vous évoluerez même en solo. Yes, voilà l'un des aspects très réussis du soft : l'interaction entre les personnages. D'habitude, dans les systèmes de missions, on a droit à un briefing et puis basta. Ici, le dialogue avec Taurus est permanent grâce à la CB. Il vous demande de le suivre vers tel patelin pour aller défendre Joe l'épicier, et au fur et à mesure du voyage il précise les détails du plan, vous file des conseils pendant la baston, et si nécessaire prévoit un plan de secours en cas de coup dur. Cela donne une dimension supplémentaire au jeu, totalement immersive. Le genre de truc qu'on ne trouve même pas dans certaines aventures. Les décors sont à la hauteur du scénario : stations-services paumées en plein désert, fast-food miteux, routes de montagnes viroleuses et canyons escarpés où vous attendent des sauts vertigineux. Et en plus, on pourra évoluer de jour comme de nuit. Quant aux différents véhicules (une trentaine), ça se passe de commentaires puisqu'on a droit à toutes les bagnoles immortalisées par les séries ricaines en passant par des voitures de flics ("Shérif, fais-moi peur"), des bus scolaires ("Speed"), des buggy ("Mad Max"), des hélicos (euh... "Supercopter", non! pas "Supercopter") et compagnie. Il ne manque vraiment que les motos.

Les persos



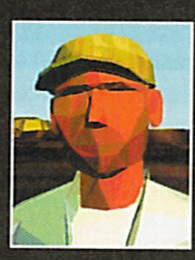
Everett Man dans le rôle de Groove Champion
C'est vraiment son nom. Groove est le fils de Nick et Tammy Champion - Nick vainqueur quatre fois à Daytona et Tammy, Miss America 1955. Groove a passé l'essentiel de sa vie sur les routes. Sa carrière de pilote automobile a tourné court, le jour où il s'est aperçu que sa sœur Jade lui mettait 2 s au tour. Maintenant que Jade a été sauvagement assassinée, Groove décide de la venger en devenant "vigilant". C'est toi, ami lecteur, qui jouera le rôle de Groove.



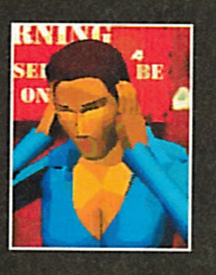
Carlo DeFungi est Antonio Malochio
Malochio est un enfoiré de mercenaire de la route - le meilleur de sa catégorie. Il est en mission dans le coin avec son armée de lieutenants et de tueurs professionnels. Si son plan réussit, l'économie du pays va courir à la catastrophe. Son employeur : l'OPEC. Sa mission : détruire toutes les réserves de pétrole des USA. Jade a essayé de le stopper. Elle a échoué.



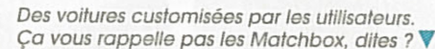
James W. Styles incarne Taurus
Taurus n'est pas son vrai nom, mais c'est comme ça que tout le monde l'appelle. Taurus est "vigilant", et c'était le partenaire attitré de Jade. Groove peut compter sur lui dans son entreprise de vengeance. Taurus pilote une Jefferson Sovereign de 1966. Vous ne pouvez pas la rater, c'est celle qui a un crâne de taureau sur la calandre. D'ou le nom.



Willard Dicot III dans le rôle de Skeeter
Skeeter est le fidèle mécano de Groove et Taurus. Il est capable de réparer n'importe quoi, il suffit de penser à le lui demander. Skeeter risque de vous porter sur les nerfs, car il est un peu branque. Un traitement médicamenteux est à l'étude.



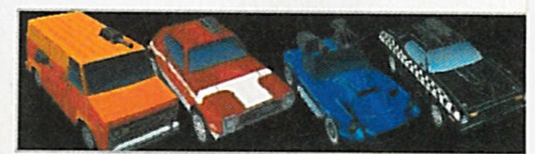
Katherine Knolls joue Jade Champion
Elle a hérité des meilleurs traits de ses parents. Rapide comme l'éclair, imbattable au pilotage et chaude comme une traînée de napalm. Jade a toujours tenue secrète son appartenance aux "vigilants"... jusqu'au drame.



Des voitures customisées par les utilisateurs. Ça vous rappelle pas les Matchbox, dites ? ▼







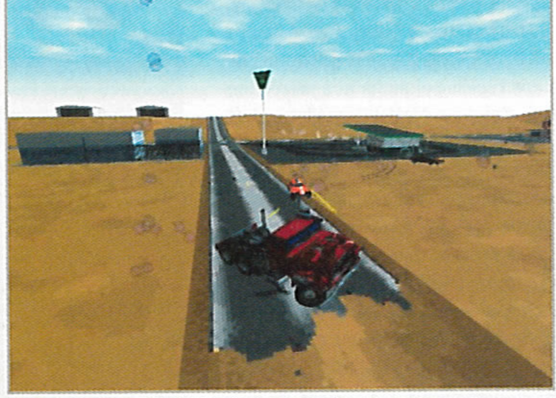




Test

Interstate '76



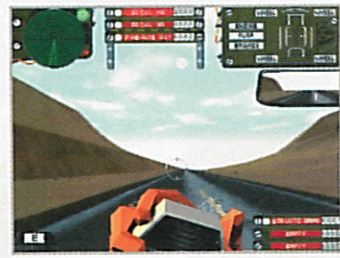


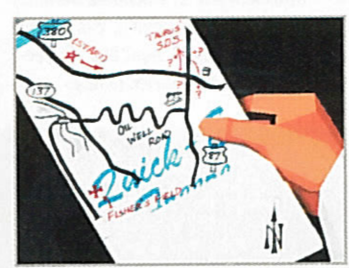
TIP JEU

Si vous n'avez pas de brouilleur d'ondes, éteignez le moteur pour ne pas être détecté par les radars et vous protéger des missiles à tête chercheuse.









I '76 Net : la méga claque !

On n'y croyait pas beaucoup, vu comme on avait galéré pour se connecter à l'IGZ afin de jouer à X-Wing Vs Tie. On n'en est pas encore revenu : dès la première tentative, hop ! ça marche, partie à huit, avec des copains du monde entier. Ben, dites donc, le serveur multijoueur d'Activision, c'est un peu autre chose que la zone à Billou. Ils en connaissent un rayon, remarquez, grâce à l'expérience acquise avec Net Mech. En plus, c'est super facile à utiliser ; et si vous avez déjà installé le soft sur votre PC, vous n'aurez même plus besoin du CD pour joindre une partie. Caractéristique géniale : on peut rallier une partie déjà en cours et se déconnecter quand ça nous chante (ce n'est pas le cas de XvT, bouuhh le vilain). Celui qui a lancé la session peut éjecter qui il veut, ce qui est très pratique pour se débarrasser des sales hackers qui se baladent avec des engins trafiqués (un peu comme ces satanés persos invisibles dans Diablo). Comment vous décrire la sauvagerie d'une partie ? Vingt systèmes d'armes différents peuvent être montés sur les voitures : mitrailleuse 50 mm, tourelles auto, mines, flaques d'huile ou de napalm, missiles thermoguidés, mortier, lance-flammes... Certaines armes sont prévues pour tirer devant, derrière ou sur les côtés. Vous avez même un gun 45 mm pour abattre un pilote afin de récupérer intactes les pièces de son véhicule. Les voitures sont complètement customisables : moteur, suspension, freins, pneus, blindage et structure. Et je vous parle même pas des nombreux gadgets. En fait, si : nitro, super-freins, radar jammer, sièges chauffants ou support pour tasses (c'est quand même plus sympa d'avoir les fesses au chaud et les mains libres, quand on conduit !). Tous les dommages infligés se répercutent sur le graphisme ainsi que sur la conduite : fumée plus ou moins noire s'échappant de votre épave, carrosserie progressivement

Les caisses
Choisissez votre monture



PHAEDRA PALOMINO (1970)
Poids : 3 500 lbs
Vitesse max : 135 mph
Accélération (0-60 mph) : 6.5 s
Freinage 70-0 mph : 190 ft



DOVER LIGHTNING VX (1968)
Poids : 4 000 lbs
Vitesse max : 150 mph
Accélération (0-60 mph) : 6.9 s
Freinage 70-0 mph : 227 ft



COURCHEVAL CAVERA (1969)
Poids : 3 450 lbs
Vitesse max : 135 mph
Accélération (0-60 mph) : 5.7 s
Freinage 70-0 mph : 190 ft



JEFFERSON SOVEREIGN (1969)
Poids : 4 800 lbs
Vitesse max : 150 mph
Accélération (0-60 mph) : 8.5 s
Freinage 70-0 mph : 244 ft



PICARD PIRANHA (1971)
Poids : 3 700 lbs
Vitesse max : 140 mph
Accélération (0-60 mph) : 6.3 s
Freinage 70-0 mph : 180 ft



PHAEDRA COUPÉ (1932)
Poids : 1 900 lbs
Vitesse max : 130 mph
Accélération (0-60 mph) : 4.8 s
Freinage 70-0 mph : 220 ft



ABX AM2 (1970)
Poids : 3 850 lbs
Vitesse max : 130 mph
Accélération (0-60 mph) : 6.6.5 s
Freinage 70-0 mph : 200 ft



TIP JEU

Une fois la cible sélectionnée, l'arme à tourelle reste verrouillée sur l'objectif et tire dessus, quelle que soit votre direction.







Le Tyler-Barnett TB525

Conçu par Tyler-Barnett Industries, nous vous présentons le TB525 Limited Edition Vigilante Instrument Suite (VIS), du matos qui tient la route ! Là où domination et élégance sur route s'accordent en parfaite harmonie.

1. RADAR
La technologie militaire de pointe vous permet de détecter et d'atteindre facilement les véhicules ennemis.

2. BLINDAGE/STRUCTURE
Apparue en 1976, cette nouveauté vous informe de l'état du blindage. Vert : dommages légers, jaune : moyens et rouge : sérieux.

3. JAUGE
Pour connaître, d'un rapide coup d'œil, l'état des principales pièces de votre voiture.

4. ARMES
Affichage des armes et des munitions restantes. Un indicateur s'allume si l'arme est endommagée.

5. BOUSSOLE
Tyler-Barnett est heureux de vous offrir cet accessoire fort utile dans le désert.

6. INDICATEUR DE VITESSE SELECTIONNEE

7. COMPTEUR

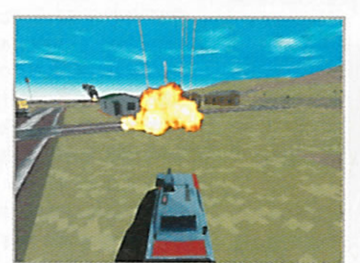
8. TACHYMETRE

9. ECRAN DES GADGETS
Difficile de se souvenir des moindres détails au plus fort du combat.

défoncée, pneus crevés (bonjour la tenue de route !), suspensions ruinées... On apercoit même les trous provoqués par les balles. La conduite est hallucinante de réalisme, en grande partie parce que le programme gère des lois physiques réelles : collisions, freinage, accélération, dérapages, sauts. D'une voiture à l'autre, on "sent" varier le poids et l'inertie, on peut admirer le jeu des suspensions (ah, ces caisses américaines), et Bob ne tarit pas d'éloges sur la puissance d'un bon V10. Interstate '76 est aussi bien moins bourrin qu'on pourrait le croire, c'est quand même l'équipe de Mechwarrior qui a designé tout ça. Les maps sont bien fichues (15 différentes, et on peut en télécharger de nouvelles sur le Net ; un data-disk est déjà prévu), et il y a des postes de secours pour réparer son engin. Il y a aussi des petits malins qui vous y attendent pour vous finir. Vu qu'on peut s'organiser en équipes qui coopèrent et s'envoient des messages, des gangs de guerriers de la route se créent un peu partout sur le Net : les Flamin'Groovies, les Kung Fu Masters ou l'AMOK (Armored Motorized Opportunist Killers). Non mais, qu'est-ce que vous attendez pour en faire autant ? Du pentium 133 au P200, Interstate '76 s'adapte à toutes les configs pour peu que vous sacrifiez quelques textures sur l'autel de la fluidité. Pourtant, il faudra une sacrée config pour que ce soit bien fluide en S-VGA (le Cyrix est très mal exploité par l '76, maudissons-les en espérant qu'ils reverront leur copie). Vu que le jeu gère le 1024, on est rudement pressé que le patch pour cartes accélérées Direct3D soit disponible.



Iansolo







- \+ Car Wars sur PC : le rêve.
- \+ Le réalisme de la simulation.
- \+ Les cartes multijoueur.
- \+ Le look "seventies".
- \+ La musique fonque qui déménage.
- \+ Les performances sur le Net.
- \- Le patch Direct3D n'est pas encore dispo (au 14/5 tout du moins).
- \- Les missions sont répétitives à la longue.

EN DEUX MOTS

Interstate '76 est un pur plaisir. Non content de nous proposer un univers original et ouvert (éditeur de niveaux, add-ons pour les voitures), Activision nous a concocté un jeu au gameplay fantastique. Le multijoueur n'est pas en reste, et le jeu sur Internet fonctionne à merveille, même avec les États-Unis. Le tuyau d'Uggy : courez l'acheter !



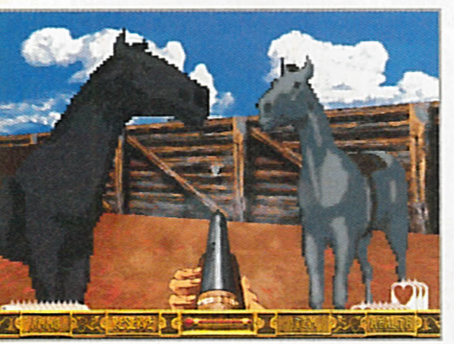
■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90 8 MO DE RAM PC CD-ROM
■ EDITEUR UBI SOFT ■ DÉV. LUCAS ARTS ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX ANGLAIS ■ NBRE DE JOUEURS 8

Bien longtemps après Dark Forces, LucasArts nous sort un Doom-like imbibé du bon, de la brute et du truand. Vous êtes le bon, et vous vous battez contre la brute... Mais le truand, dans l'histoire, qui est-ce ?



Outlaws

Doom-like - Tous joueurs - PC CD-Rom



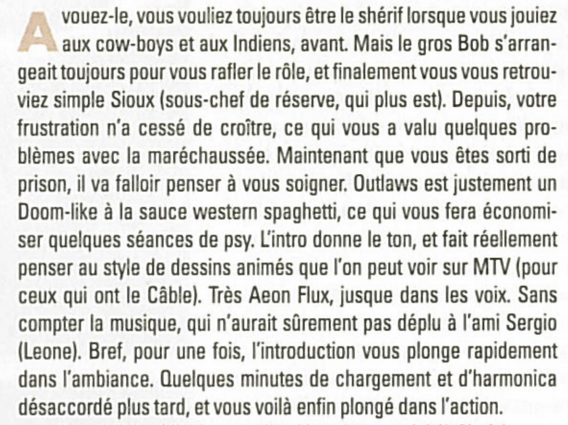
▲Vous ne pouvez pas tuer votre cheval.

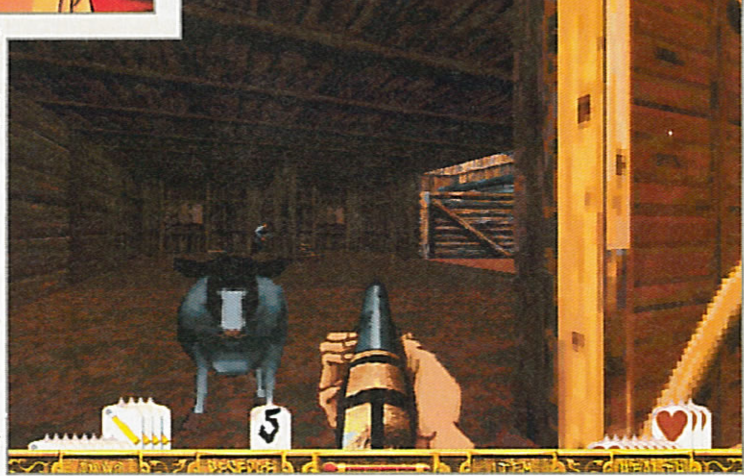


▲Tu es beau de profil, Roger.

Avouez-le, vous vouliez toujours être le shérif lorsque vous jouiez aux cow-boys et aux Indiens, avant. Mais le gros Bob s'arrangeait toujours pour vous rafler le rôle, et finalement vous vous retrouviez simple Sioux (sous-chef de réserve, qui plus est). Depuis, votre frustration n'a cessé de croître, ce qui vous a valu quelques problèmes avec la maréchaussée. Maintenant que vous êtes sorti de prison, il va falloir penser à vous soigner. Outlaws est justement un Doom-like à la sauce western spaghetti, ce qui vous fera économiser quelques séances de psy. L'intro donne le ton, et fait réellement penser au style de dessins animés que l'on peut voir sur MTV (pour ceux qui ont le Câble). Très Aeon Flux, jusque dans les voix. Sans compter la musique, qui n'aurait sûrement pas déplu à l'ami Sergio (Leone). Bref, pour une fois, l'introduction vous plonge rapidement dans l'ambiance. Quelques minutes de chargement et d'harmonica désaccordé plus tard, et vous voilà enfin plongé dans l'action.

Ah oui, j'ai oublié de vous dire. Vous êtes un shérif. Si, si, le marshall, c'est vous cette fois. Vous vous battez pour venger la mort de votre femme et récupérer votre fille. En effet, vous avez eu la mauvaise idée de refuser de vendre votre terrain à une compagnie ferroviaire. Peu scrupuleux (comment sont les capitalistes yankee...), le patron de la firme a fait brûler votre maison, tuer votre épouse et enlever votre fille. Histoire de vous décider. Un véritable ami de trente ans, que vous n'aurez de cesse de retrouver pour mener à bien votre vengeance.







Vous ne pouvez pas tuer cette vache non plus. ▶

REMARQUE
Tourne sous directX et tient sur deux CD.



▲ Des ennemis pour le moins pixellisés.

Tu m'as bien eu, étranger...

C'est donc plein de haine et d'envie de meurtre que vous débarquez dans cette petite ville infestée des sbires de l'infâme. Malheureusement, l'enthousiasme du combat s'éteint aussi vite qu'il est venu. Manifestement, Outlaws ne bénéficie pas d'un moteur 3D de la dernière génération. Ce serait celui de Dark Forces, que cela ne m'étonnerait pas. Bon d'accord, ça tourne obligatoirement sous Windows, et DirectX n'est certainement pas étranger à l'affaire. Mais quand même. C'est saccadé sur un Pentium 200 avec une bonne carte vidéo, ce qui fout quand même un coup au moral. Et ne comptez pas sur le graphisme pour vous tirer de ce désarroi : il n'est pas franchement exceptionnel. En fait, il tire plus vers le médiocre et le répétitif que vers le bon, et ce tout au long des niveaux que vous devrez vider de toute forme de vie. Le mode multijoueur relève à peine l'intérêt, car bien que l'animation soit plus rapide en raison de l'absence d'ennemis à buter, le tout manque cruellement "d'entrain" et les parties sont assez fades (précision du tir moyenne, pas de réelle tactique de jeu à déployer). En résumé, Outlaws est une bien belle déception, et ne tire son épingle du jeu que sur le chapitre des séquences cinématiques et de la musique, fort jolies.

Fishbone

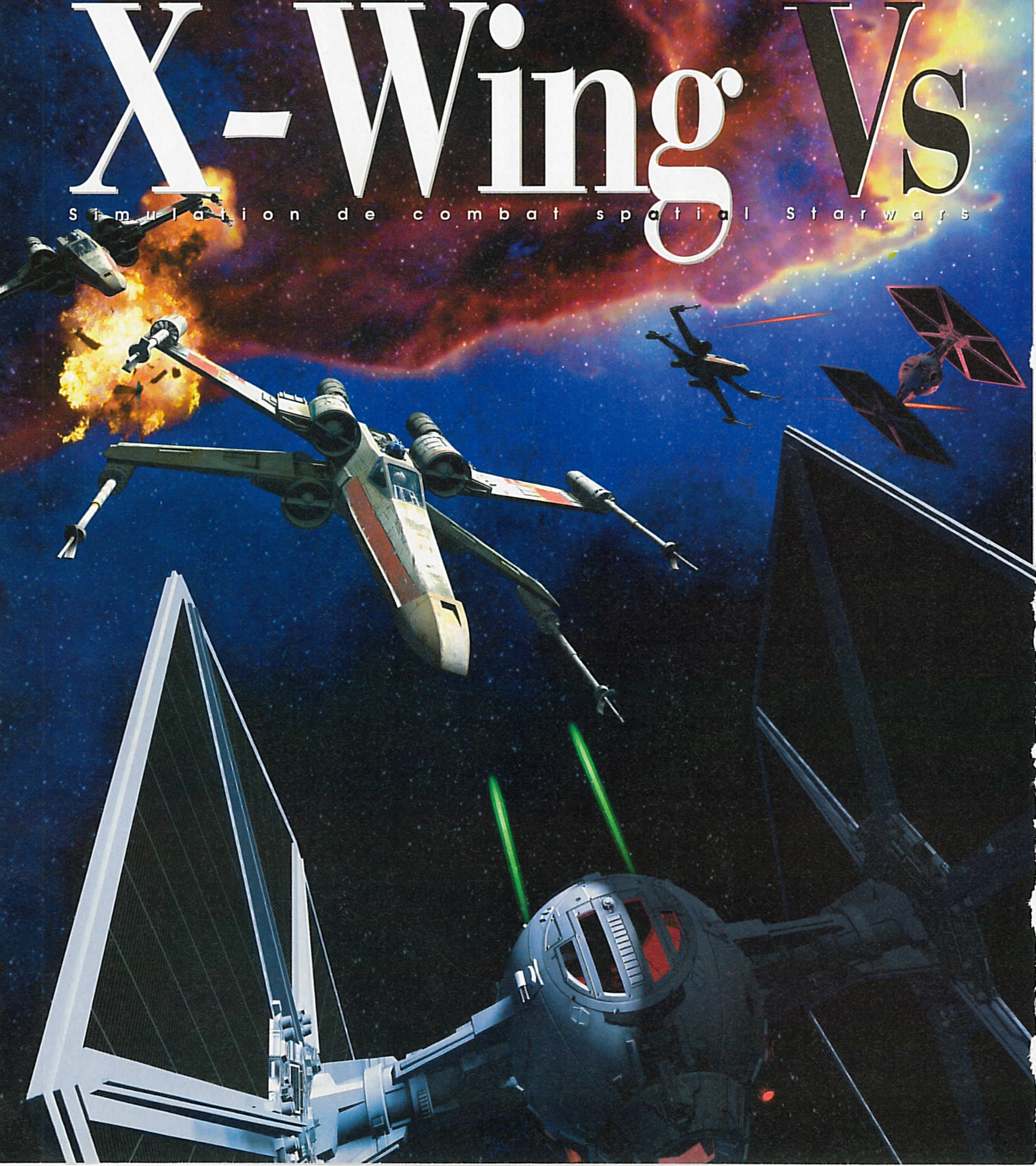
+ Les musiques
+ Les séquences cinématiques
- Le moteur 3D
- Graphisme fadasse



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
58	55	63

X-Wing Vs

Simulation de combat spatial Starwars



Tie Fighter

Pilotes confirmés et wookies - PC CD-Rom

Depuis le temps que j'attendais ça ! Pulvériser des impériaux, c'est pas nouveau, avec Chewie c'est même notre sport préféré depuis X-Wing. Mais aujourd'hui est un grand jour, les pilotes du monde entier vont pouvoir s'affronter en réseau local et sur le Net. Allez les amis, levez les boucliers et passons en hyperespace.

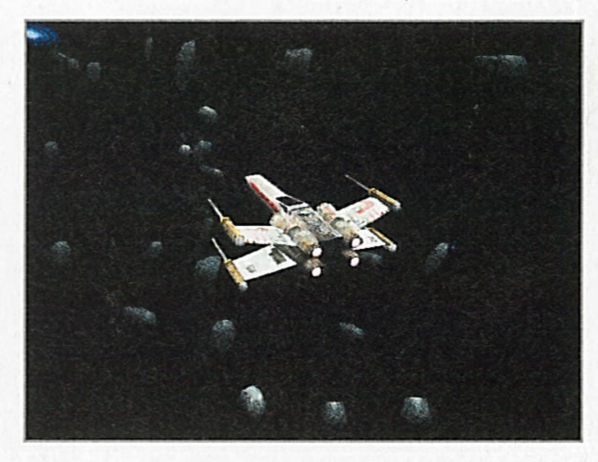


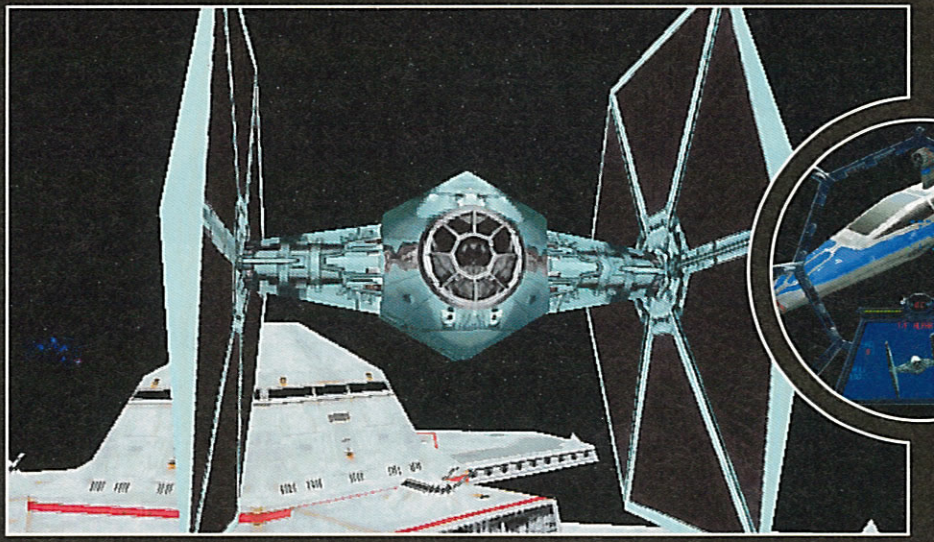
C'était il y a bien longtemps, une nuit sans lunes, dans un bar enfumé de Mos Eisley. Mon contact, le type qui devait m'apporter la marchandise, se faisait un peu attendre. Comme ça se passe souvent, j'ai commencé à siroter quelques verres, et une heure plus tard je me suis retrouvé à discuter avec une espèce de vieux fou, un calamari du nom de Shaman. Il était un peu bourré, je crois. Remarquez, avec les calamaris on ne sait jamais, rapport aux yeux pédonculés.

- Eh oui p'tit gars, comme je te le dis, j'ai servi la rebellion pendant la guerre des clones.
- C'est ça pépé, la guerre des clones.
- Ouaip, la guerre des clones. Oh mais, je lis dans ton regard : tu te dis que le vieux Shaman n'a plus toute sa tête. Tu penses qu'il en rajoute pour se faire payer un p'tit verre.
- Non... Hé ! Cyko, remets ça au grand-père tu veux, il a la gorge sèche.
- Écoute fiston, merci pour le godet. Haaa, ça faisait longtemps, un cocktail Hoth ça fait chaud au cœur. C'est pas comme cette bière corélienne, pouah ! de la pisse de globarth. Tu sais, moi aussi j'ai été jeune. À l'époque, on n'avait pas tous ces trucs, ces 3Dfx, ces DarkVador95. On avait notre Casque Noir à nous, et c'était déjà pas mal... (glou glou) ; et pis, surtout, on avait LE XvT.
- Le XvT ?
- Yep, le X-Wing versus Tie Fighter. Un truc formidable pour l'entraînement des nouvelles recrues. Et tu peux me croire, à l'époque il fallait du cran pour s'enrôler dans la rebellion. Le XvT avait été développé par une manufacture d'armement sur Tatooine, Lucas Industries y s'appellaient. Enfin, je crois, ma mémoire n'est plus ce qu'elle était. Mais le plus fort, mon jeune ami, c'est quand les ingénieurs ont commencé à pirater le système de l'Empire. À partir de ce moment-là, le XvT était directement raccordé au réseau tactique de l'Empire, aux supercalculateurs stellaires et tout le toutim. Les rebelles pouvaient s'entraîner avec le même simulateur que les impériaux et déjouer leurs pires fourberies.
- Mais l'Empire n'a pas réagi ?



▲ *Une des missions développées par les utilisateurs en bidouillant les fichiers : embuscade de la frégate Joan D'arc. Oui, vous avez bien lu !*





▲ Les textures sont hallucinantes de finesse. C'est pas étonnant, elles ont été directement exhumées des archives de Lucas Film.

- Ahhaha ! tu veux rire mon gars, bien sûr que l'Empire a réagi. Mais pas comme tu penses. DarkVador95 avait besoin de pognon pour fabriquer son Étoile noire mark III. Alors plutôt que d'écraser les rebelles, il leur a ouvert la porte en créant l'IGZ.

- L'IGZ, tu veux parler de cette saloperie de drogue qui colle tous les mômes en immersion totale ?

- C'est ça fiston, l'IGZ. À la base, c'était gratuit, une ruse de DarkVador95 pour ficher tous les rebelles. Une stratégie qui allait mener à la victoire l'infâme DarkBillou.

- Tu veux dire DarkVador95 ?

- Non, DarkBillou c'était son vrai nom. D'ailleurs, comme tu me vois maintenant, j'étais sur Tatooine pendant le premier test de XvT. À l'époque, je draguais une jolie calamarienne qui bossait pour Lucas Industries. Elle avait de ces yeux... aaah p'tit gars, c'était le bon temps, j'étais jeune et j'avais peur de rien, même pas de pénétrer en douce dans le complexe pendant le test. Et tiens-toi bien, dans la salle il y avait deux maîtres Jedi : DarkBillou et Luke Joywalker. Et ils testaient l'XvT."

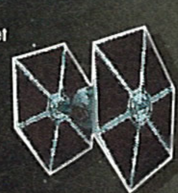
ACTE IV: Pendant ce temps-là, sur Endor

Hop ! j'insère le CD et je lance l'install. C'est que je suis fébrile : depuis X-Wing sorti en 1993, cette série demeure à mon avis la meilleure simulation jamais développée. Faut dire que le background ultra riche et l'intérêt tactique des missions l'a inscrit à jamais dans mon cœur d'amoureux de dogfight spatial. Allez, le programme me donne le choix entre 3 Mo, 79 Mo, 180 Mo. J'opte pour 180, ce qui est finalement raisonnable par les temps qui courent. Ploum ploum, DarkBillou fait sa petite affaire sur mon disque dur, en douceur, et en plus XvT me demande mon avis avant d'installer DirectX. Là je dis bravo, quand on pense à toutes ces daubes qui écrasent vos drivers tout récents pour en mettre des plus vieux ! Donc tout va bien, et je monte même le son pour profiter de ce qui va sortir des enceintes. La bande-son de XvT est tout bonnement hallucinante puisque c'est la musique du film qui est lue à partir du CD. Quand même, c'est une super musique depuis le temps qu'on nous la rabâche. Ce qui n'est pas le cas de la séquence d'intro, courte et un peu insignifiante. 180 Mo occupés sur le CD : pour ce qui est des scènes cinématiques, il faudra repasser. D'ailleurs, pendant qu'on y est, évacuons toutes les critiques à propos de l'habillage du jeu. C'est bien simple, on se croirait dans un simulateur militaire. Certes, c'est bien foutu et très pratique, mais où est passée la fantaisie dans tout ça ? Où sont passées les coursives que l'on trouvait dans X-Wing et Tie Fighter ? C'est vrai, à l'époque on savait recevoir, chez Lucas. Dès qu'on mettait le pied sur le vaisseau instructeur, on était accueilli par un droïde hautain qui nous refusait l'accès tant qu'on n'avait pas montré patte blanche. Ici, on rentre son nom dans le Pilot roster et puis basta. Autant remplir un formulaire des impôts. Enfin, qui aime bien châtie bien, c'est bien connu. En revanche, les écrans de statistiques sont complets de chez complets. Des pages et des pages de données récapitulent l'étendue de vos exactions : le nombre de vaisseaux détruits par type, les pourcentages de tirs réussis par type d'armes, le nombre de joueurs butés en réseau et leurs grades. Et c'est pas fini, encore des pages avec les scores et les temps réalisés pour chacune des missions du jeu et ce du côté rebelle et du côté impérial. Et ça continue avec une page qui représente tous les galons qui viendront orner votre bel uniforme tout neuf. Comme si j'avais une gueule à mettre un uniforme. T'entends ça, chewie ? Et pis finalement, la page des décorations et autres médailles en chocolat. Mais là, je dis rien parce que j'aime bien le chocolat. Pour en finir avec les récriminations d'ordre cosmétique, parlons un peu des codes de couleur utilisés dans le jeu. Dans l'interface, les rebelles ont un logo rouge et les impériaux un logo bleu. Pourtant, lors des briefings de missions, les impériaux sont représentés en rouge et les rebelles en vert. A pas compris un truc, là.





Tie Fighter
Constructeur : Sienar Fleet Systems
Vitesse : 100 MGLT
Accélération : 20 MGLT/s
Manœuvrabilité : 96 DPF
Lasers : Double lasers
Capacité Warhead standard : 0
Bouclier : 0 SBD
Structure : 9 RU



Tie Bomber
Constructeur : Sienar Fleet Systems
Vitesse : 80 MGLT
Accélération : 13 MGLT/s
Manœuvrabilité : 86 DPF
Lasers : Double lasers
Capacité Warhead standard : 8
Bouclier : 0 SBD
Structure : 28 RU



Tie Advanced
Constructeur : Sienar Fleet Systems
Vitesse : 133 MGLT
Accélération : 16 MGLT/s
Manœuvrabilité : 104 DPF
Lasers : Quadruple lasers
Capacité Warhead standard : 8
Bouclier : 40 SBD
Structure : 14 RU

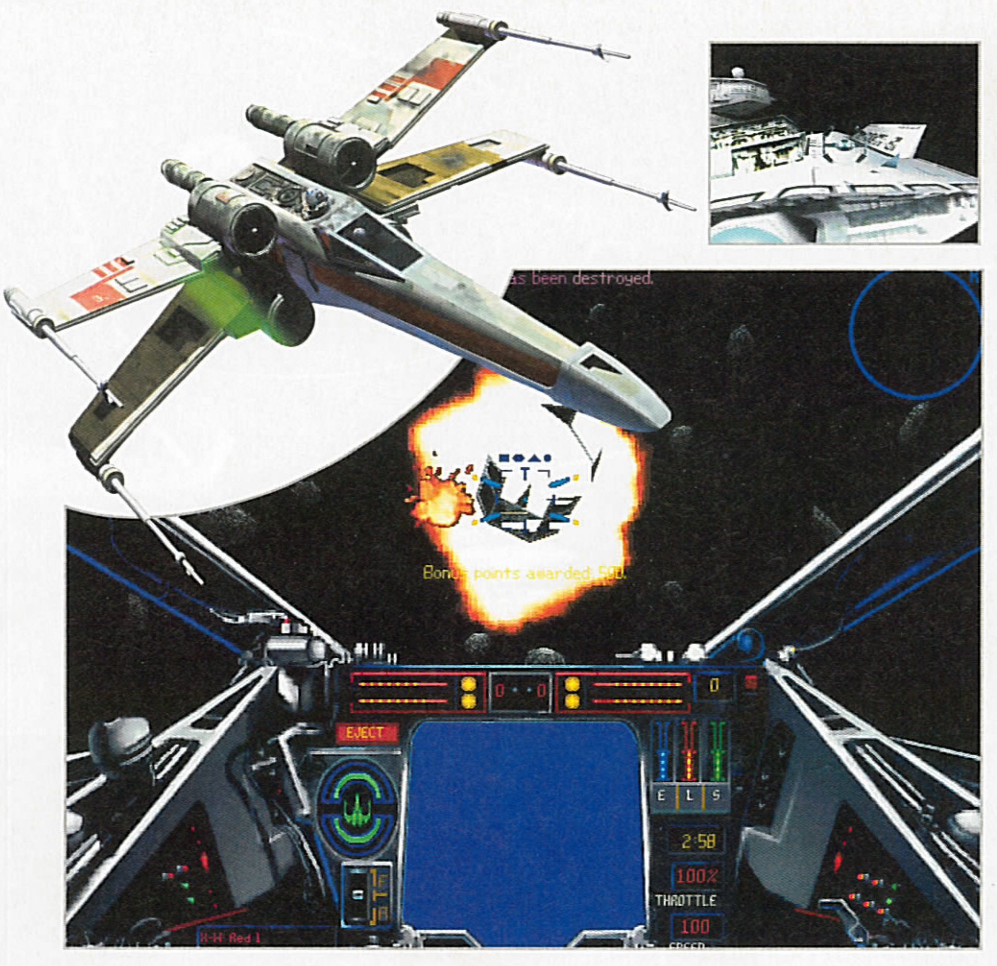


Tie Interceptor
Constructeur : Sienar Fleet Systems
Vitesse : 111 MGLT
Accélération : 21 MGLT/s
Manœuvrabilité : 104 DPF
Lasers : Quadruple lasers
Capacité Warhead standard : 0
Bouclier : 0 SBD
Structure : 16 RU



Alpha class Xg-1 Assault Gunboat
Constructeur : Cygnus Spaceworks
Vitesse : 90 MGLT
Accélération : 20 MGLT/s
Manœuvrabilité : 78 DPF
Lasers : Double lasers et double canon à ion
Capacité Warhead standard : 16
Bouclier : 100 SBD
Structure : 28 RU









- Bon Luke, tu le lances le jeu qu'on en finisse ?
- Mais père - argh ca me fait encore tout drôle de l'appeler père - si je le lance comme ça, en solo, on va encore être obligé de critiquer. De dire que le mode solo se réduit à sa plus simple expression, c'est-à-dire une poignée de missions (16).
- Bon ben voilà, tu l'as dit. Et puis tu crois que nos lecteurs n'ont pas encore compris que XvT est un jeu multijoueur ? Tu vas quand même pas lui reprocher d'être léger en solo.
- Oui mais justement, c'est la principale critique depuis son lancement aux États-Unis.
- On s'en fout des ricains ; d'ailleurs, démarre une partie multi qu'on aille blaster du redneck !

Ce qu'oublie de préciser DarkBillou, c'est que vous ne pourrez pas lancer XvT sans avoir au préalable calibré le joystick. Ah oui, je vous l'ai pas dit, il faut impérativement disposer d'un joy, ce qui n'était pas le cas de X-Wing qui supportait le clavier et même la souris. Le joy permet un pilotage plus fin et - j'insiste sur ce point - une manette avec contrôle des gaz est très chaudement recommandée.
- Alors ça vient, cette partie ? Dépêche ou j'appelle mes fidèles stormtroopers.
- Bon, une petite en local alors. Y a Bob et Rahan qui veulent aussi jouer, et sur le Net, à 5, ça va pas être terrible.
- On sait, mon petit Luke, d'ailleurs les lecteurs ont déjà jeté un coup d'œil sur l'encadré à ce sujet. Go, go !



▲ *Au fait, si vous voulez développer votre propre jeu, tous les modèles et textures se trouvent sur Internet : http://www.surfthe.net/swma/*

REMARQUE

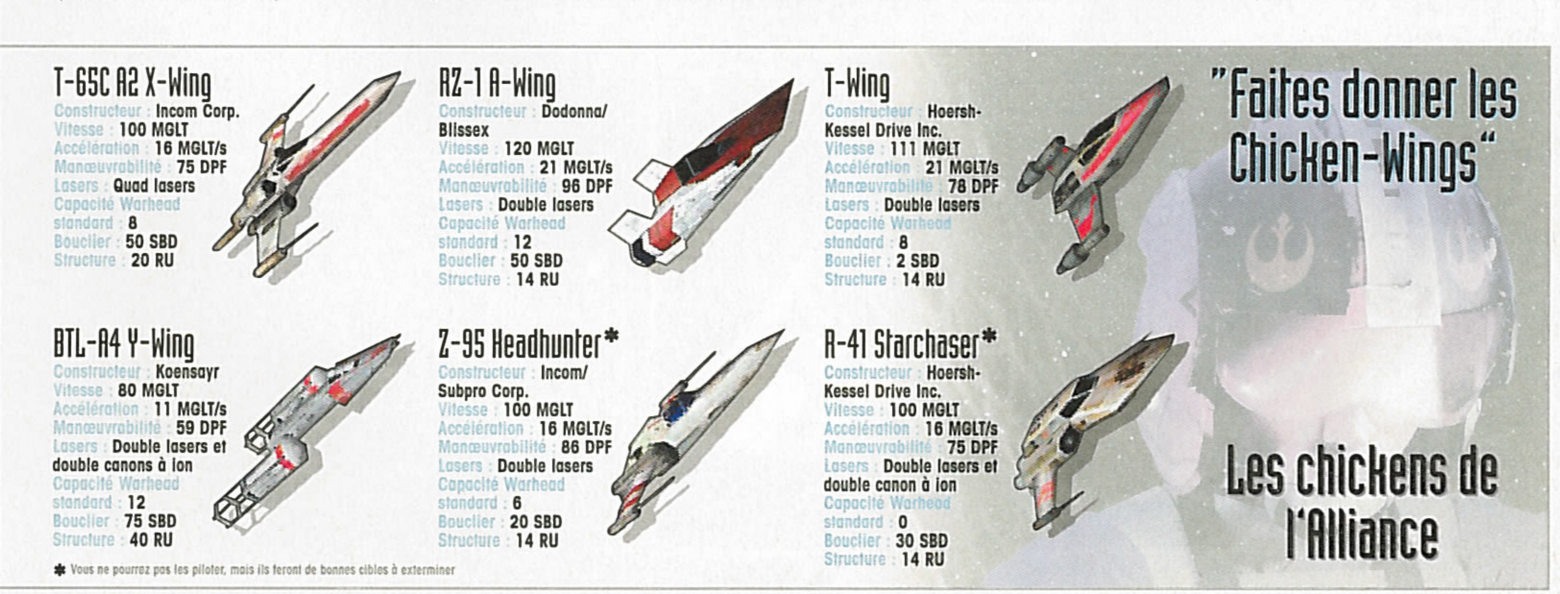
XvT sort en anglais avec doc en frenchie. Sous remise d'un coupon, vous pourrez l'échanger gratuitement contre la version française intégrale (sauf les voix, damned !).

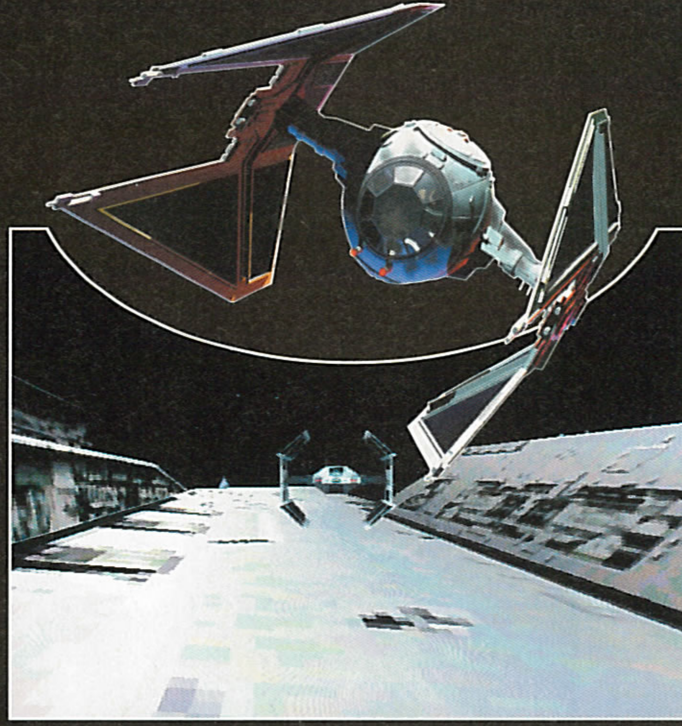
ACTE II: Où Joywalker apprend que DarkBillou est en fait son père

Là, si vous me demandez pourquoi l'acte II arrive après l'acte IV, je vous rétorquerai que ça doit bien faire vingt ans que vous n'avez pas mis les pieds au cinéma. Mais trêve de bêtises, mettons plutôt les pieds dans le programme. Comme c'est très finement suggéré dans le titre, XvT regroupe les deux aspects de la Force. D'un simple clic sur l'un des petits logos, on pourra effectivement se battre pour le camp des rebelles ou bien celui des impériaux. Avec le même perso, hein, celui que vous avez créé au début. Drôle de mentalité quand même. En fait, ça aurait plutôt dû s'appeler : X-opportuniste Vs Tie-je-retourne-ma veste. Mais bon, le gros avantage, c'est que l'on ne perd pas son temps dans des écrans intermédiaires et qu'au bout du compte tous les points seront engrangés pour votre future promotion. D'ailleurs, il vaut mieux bien connaître son ennemi pour trouver ses points faibles. Je vous le disais, c'est pas très fun mais très bien foutu.

ACTE XXIII : où on se dit que malgré tout c'est un super jeu

Et c'est parti pour une mêlée dans un champ d'astéroïdes. Le graphisme de XvT est à périr de joie. Tout le savoir-faire de Totally Games se trouve concentré dans le moteur 3D nouvelle génération. Ombrage de Gouraud, sources de lumière multiples, textures super fines, mip mapping, dithering, 65 000 couleurs. Autant le dire, il faut une config musclée pour une jouabilité parfaite en S-VGA. Genre un Pentium 166 avec 32 Mo. Mais c'est sans compter sur la sagacité de M'sieur Lucas, qui propose une pleine page d'options graphiques. En coupant les détails, voire en descendant la résolution (512 X 384 intermédiaire), votre brave Pentium 100 ne fera qu'une bouchée de cet XvT. Les plus gros ralentissements se feront sentir lors des missions avec les gigantesques Star Destroyers. Le jeu n'exploite pas encore Direct3D ni les cartes 3Dfx, mais c'est une question de semaines (voir l'interviou





▲ Un peu léger, comme attaque de l'étoile noire : on fait avec ce que l'on a.

Interview de Lawrence Holland

Le 9 mai dernier, Lawrence Holland de Totally Games, créateur de XvT, donnait une interview on-line pour répondre aux questions fiévreuses des hordes de starwars-maniaques.

Des patchs sont prévus ?
Mieux que des patchs, des upgrades. Le premier d'entre eux sortira dans une semaine pour améliorer le jeu Internet et prévoir la correction de quelques gros bugs et des améliorations en mêlée (nouveau vaisseau, les joueurs seront balancés aléatoirement dans les vaisseaux). Pour Internet, nous allons améliorer le jeu dans le cas de mauvaises connections Internet. On ne pourra pas faire des miracles, car les plus gros problèmes viennent de la saturation du réseau. Mais les joueurs ne seront pas éjectés aussi souvent que maintenant en cas de pertes de données, et le programme devrait être globalement plus robuste en cas de problèmes.

Parfois, on a l'impression d'avoir détruit plus de vaisseaux que ce qui apparaît dans les statistiques à l'issue du combat.
Il faut bien comprendre que le pilote crédité pour un "kill" est celui qui a réellement contribué à sa destruction.

Pourquoi n'avoir pas adopté une logique client-serveur pour le moteur multijoueur ?
C'est une très bonne question. Dans XvT, nous avons voulu recréer de véritables batailles spatiales avec un nombre très important de vaisseaux impliqués. Une bataille peut ainsi comprendre un maximum de 32 vaisseaux et 300 objets, tout cela devant être constamment simulé et rafraîchi. On est loin des autres jeux multijoueur en deathmatch où il suffit seulement de gérer les joueurs humains. C'est pourquoi nous avons développé un sytème hybride capable de mettre à jour, en temps réel, cet univers complexe sur 8 ordinateurs à la fois.

Pourtant, un P200 avec un modem 28.8 aurait suffi comme serveur.
Oui mais nous ne voulons pas que les joueurs soient dépendants de tel ou tel équipement. D'ailleurs, pour fonctionner correctement, le serveur devrait disposer d'un accès T1, ce qui ne court pas encore les rues. Sinon, on a parlé d'une limitation de 4 joueurs sur Internet, mais avec une bonne connection Internet on peut jouer à 8 (sur Kali par exemple).

Pourquoi un deal avec l'Internet Gaming Zone (Microsoft) ?
Il nous fallait faire un partenariat avec un service qui rassemble un très grand nombre de joueurs. C'est le cas de l'IGZ. Ce n'est pas exclusif, et on peut imaginer dans le futur des services avec TEN, Mplayer ou même DWANGO.

Pourquoi n'y a-t-il pas de support Direct3D ?
Nous allons le développer, et un patch devrait être disponible gratuitement d'ici mettons deux mois. Au moment de la conception du jeu, il n'y avait pas de carte vraiment convaincante. Les tests réalisés avec le VIRGe et la carte Diamond 3D étaient au contraire très problématiques.

Et les cartes 3D accélérées comme la 3Dfx et la Rendition ?
Ces cartes-là sont vraiment puissantes. Nous voulons les supporter d'ici deux à trois mois, peut-être plus tôt. Nous nous basons sur les remarques des utilisateurs pour gérer les priorités.

Pourquoi le jeu solo n'est-il pas plus étoffé ? Pourquoi ne pas avoir créé une campagne spéciale pour un seul joueur ?
L'objectif principal de XvT était le multijoueur, c'est certain. Désormais, nous prévoyons de sortir un data-disk qui devrait corriger cet aspect et apporter beaucoup plus de missions à un joueur. Dans XvT, nous avons surtout voulu créer un système de missions très ouvert où l'on puisse passer librement d'un camp à l'autre, plutôt qu'une histoire avec un fil directeur dans le style d'un Wing Commander par exemple. Le data-disk devrait sortir pour Noël.

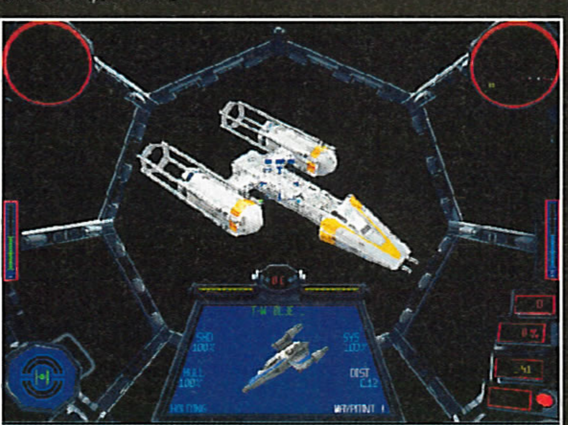
Peut-on espérer trouver dans cet add-on un éditeur de missions et un éditeur de vaisseaux ?
C'est envisageable, même si la décision finale dépend de Lucas Arts. Nous sommes conscients de l'intérêt que peut porter le public d'hardcore-gamers pour ces éditeurs. En tous cas, nous derions rendre publics les formats de fichiers pour que ceux qui le souhaitent puissent créer leurs éditeurs.

Est-ce que le B-Wing sera dans cet add-on ?
C'est possible. Nous avons dû le retirer pour faire apparaître un nouveau vaisseau, le Z-95. Il s'agissait surtout d'équilibrer les ressources des deux camps.

Est-ce qu'il ne vous semble pas difficile d'arriver à contenter tout le monde ?
C'est vrai. Pour être honnête, je pense que les gens auraient été définitivement satisfaits si nous avions ressorti un nouveau X-Wing, plus un nouveau Tie Fighter plus toutes les chouettes fonctionnalités multijoueur. La réalité, c'est que nous avons eu 14 mois pour développer XvT. Autrement, rien ne serait sorti avant le prochain millénaire !

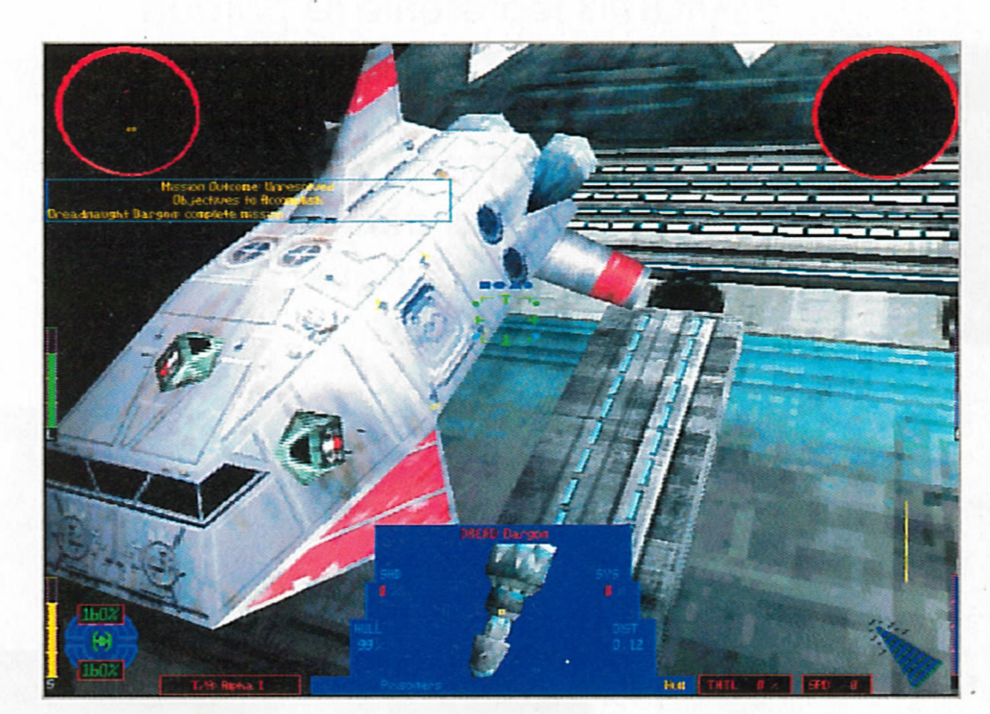
Interview recueillie sur le serveur de notre confrère US, PC Gamer.





de Lawrence Holland). À ce propos, je trouve que les éditeurs manquent un peu de couilles. À l'époque de Wing Commander II, des hordes de joueurs s'étaient acheté des PC pour pouvoir y jouer. Si Lucas avait développé XvT en natif 3DFfx (comme UBI avec Pod ou Delphine avec Moto Racer), on aurait pu avoir un programme dément avec attaque de l'étoile noire, survol de planètes, etc. Pour le coup, tout le monde aurait acheté la 3Dfx, et une carte c'est pas la mer à boire par rapport au prix d'un PC. Bref, je les trouve un peu frileux en ce moment, à moins qu'ils fassent le jeu de DarkBillou... mais c'est une autre histoire. Bref, cette débauche graphique bientôt enrichie en accélération 3D s'accompagne d'une symphonie pour les oreilles : ah! le feulement d'un Tie et le ronronnement du moteur d'un A-Wing. Ah ! aussi les ordres lancés en anglais avec l'accent du Kentucky (merde ! merde ! j'ai rien compris à ce qu'il m'a dit). Et cette symphonie des oreilles va de pair avec le doux cliquetis des touches que vous ne manquerez





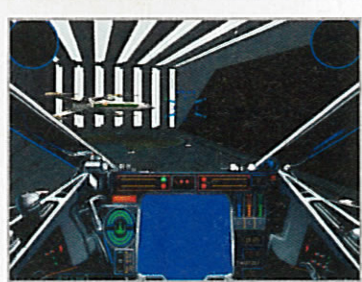
TIPS TECHNIQUE

Il y a une bidouille pour piloter le Faucon Millenium. Ça consiste à remplacer le graphisme d'un vaisseau par un autre. Attention, il n'aura pas le vrai cockpit, et toutes les caractéristiques seront fantaisistes. Essayez par exemple de remplacer l'Assault Gunboat par le Faucon dans le répertoire ivfiles, en renommant cortn.opt en assault.opt (faites une copie du fichier pour pouvoir revenir en arrière). Évidemment, ça marche avec tous les autres vaisseaux.

TIPS JEU

Gardez l'écoute, nous vous proposerons bientôt un recueil de fourberies spécialement conçues pour pulvériser l'adversaire en réseau.





pas d'enfoncer pour accéder aux dizaines de commandes d'un chasseur starwars. Bon, je veux pas dégoûter les nouveaux venus. On peut très bien se débrouiller avec 5, 6 touches. Mais XvT, c'est avant tout une simulation très fidèle avec 60 touches différentes dont une partie est consacrée aux ordres adressés aux coéquipiers. Les commandes n'ont pas changé depuis les épisodes précédents. Vous retrouverez donc 'X' pour grouper les armes ou bien F9 et F10 pour répartir l'énergie entre les moteurs, les boucliers et les lasers. On se sent instantanément dans ses petits chaussons.

ACTE LLLLXVII : la magie du réseau

Tous les fadas de joy qui ont approché XvT en multi ont été piégés. Y z'ont pas pu se décoller de l'écran, et paf! la nuit blanche assurée. Pour le coup, l'objectif est atteint, XvT en réseau est totalement addictif (surtout quand ça marche bien, c'est-à-dire en réseau local). D'abord, il y a la carotte du score qui nous pousse à vouloir coûte que coûte monter en grade : trainee, cadet, officer, veteran, ace, jedi... (d'ailleurs, on progresse plus vite en dégommant des pilotes plus balèzes). Et on peut se prendre des scores négatifs, ce qui est toujours très énervant. Ensuite, chaque mission peut être réussie à des degrés divers, et on dispose de trois niveaux de difficulté, ça donne de la marge. Il y a cinq modes de jeu : exercices, mêlées, tournois (plusieurs mêlées enchaînées), combats et batailles (plusieurs combats enchaînés). Certes on peut regretter les exercices de X-Wing (portes dans l'espace) et de Tie (couloirs) qui ont disparu ici. Mais les batailles rattrapent largement la sauce. Et puis nom de Dieu de nom de Dieu, XvT c'est quand même un sacré univers. 60 types de vaisseaux différents, dont plein d'inédits (Z95, T-Wing, R-41, Faucon, de nouveaux star destroyers...) ; et croyez-moi, quel que soit le côté de la Force où vous vous trouvez, il y a matière à développer des tonnes de stratégie au combat. Et puis, depuis que j'ai trouvé une bidouille sur le Net pour piloter le Faucon (voir tips) j'ai retrouvé goût à la vie. Hep ! M'sieur Holland, à quand la possibilité de piloter le Faucon pour de vrai, avec plusieurs joueurs aux commandes : un au pilotage et deux autres dans les tourelles ? Et pis, à quand l'étoile noire (à détruire), et pis la princesse Leïla (à piloter aussi) ?

Iansolo

XvT multijoueur

Il y a trois possibilités pour jouer à XvT en multi : en réseau local, via un serveur dédié comme IGZ ou en connection directe.

EN LOCAL : La solution du réseau local IPX est sans conteste la plus satisfaisante, même si tout le monde ne dispose pas d'un réseau à la maison. Avec une machine hôte plutôt puissante P166 (si possible 32 Mo), on pourra y jouer à 8 avec de très bonnes performances.



INTERNET GAMING ZONE : Sympa de blaster des pilotes du monde entier. Mais attention, les performances ne seront pas toujours au rendez-vous, cela dépendra de la qualité de votre accès Internet, de votre proximité par rapport à un relais, bref c'est pas couru d'avance. Connectez-vous au serveur multijoueur gratuit de Microsoft : http://www.zone.com et téléchargez les programmes d'authentification (mots de passe sécurisés, c'est pas comme notre ouaib©. Sur IGZ, big billou is watching us !). Il y a plusieurs secteurs (Alderaan, Dagobah, Endor...) correspondant aux différentes machines serveur chez IGZ (dernière minute : désormais, plusieurs zones géographiques dont l'Europe, héhé !). Une fois connecté à un serveur, la liste des joueurs présents apparaît avec un petit logo de couleur indiquant en gros la qualité de la connection. À gauche, des emplacements libres ou en cours de formation où l'on peut soit créer un jeu, soit se joindre. En résumé, il faut trouver des joueurs avec un logo VERT pour espérer jouer dans de bonnes conditions. Par expérience, il est rare de pouvoir jouer sur IGZ à plus de 2 ou 3 à partir de chez nous (les Canadiens sont mieux lotis, c'est sûr). Mais c'est déjà super drôle. En plus, j'ai l'impression que l'on progresse encore plus vite grâce aux mêlées sur Internet : très bien pour s'affronter à 2. Remarque : pour l'instant, il fallait avoir Internet Explorer pour se connecter à l'IGZ. Les inconditionnels de Netscape seront contents d'apprendre que Netscape v4.0 bêta intègre ActiveX et qu'ils pourront donc rallier l'IGZ sur leur brother© préféré.



Ici, la tentative sera un échec : 4 % de paquets perdus et un temps de latence de 533 ms. Pour une bonne connection, il faut un latency < 500 ms et surtout 0 paquet perdu.

CONNECTION DIRECTE : Après que les joueurs se soient rencardés, on choisit la machine la plus balèze (CPU, mémoire, connection) comme hôte, et tous les joueurs notent son adresse IP. Dans config, les joueurs rentrent l'adresse IP de l'hôte et décochent "jouer sur Internet". Puis ils se joignent. Ici aussi, le jeu marche pas trop mal à 2, mais au-delà ça dépend vraiment de la connection.

Des dizaines de sites Internet étaient déjà opérationnels avant que le programme pointe le bout de son nez ; et partout dans le monde, des milliers de joueurs se rassemblent actuellement en escadrons de rebelles, d'impériaux, de pirates et même de mercenaires. Une adresse parmi tant d'autres : http://xvt.scorched.com.

- \+ Starwars en multijoueur
- \+ Des vaisseaux et textures magnifiques
- \+ Un moteur 3D up to date
- \+ La musique du film
- \+ L'IGZ pour aller blaster les rednecks
- − Une interface pratique mais trop impersonnelle et sans fantaisie
- − Un habillage inexistant : pas de scènes cinématiques
- − Pas d'étoile noire, de planètes, de princesse, de wookie...

EN DEUX MOTS

Les vrais fans de la série des X-Wing sauront pardonner à XvT ses imperfections : des patchs et des extensions lui feront bientôt gagner en profondeur. On peut dire que Lucas Arts essuie les plâtres pour ce qui est du jeu sur Internet, mais en réseau local XvT est une vraie réussite.







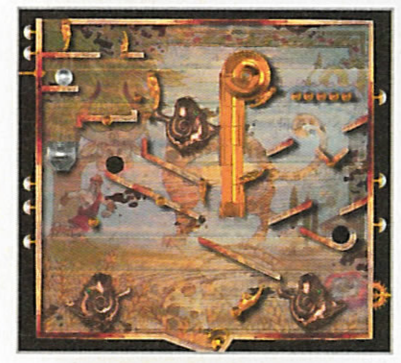




Atlantis représente le paradis perdu que les hommes n'ont jamais cessé de rechercher. Ce jeu nous donne enfin le pouvoir d'échouer sur ses grèves.

Atlantis

Aventure - Tous joueurs - PC CD-Rom



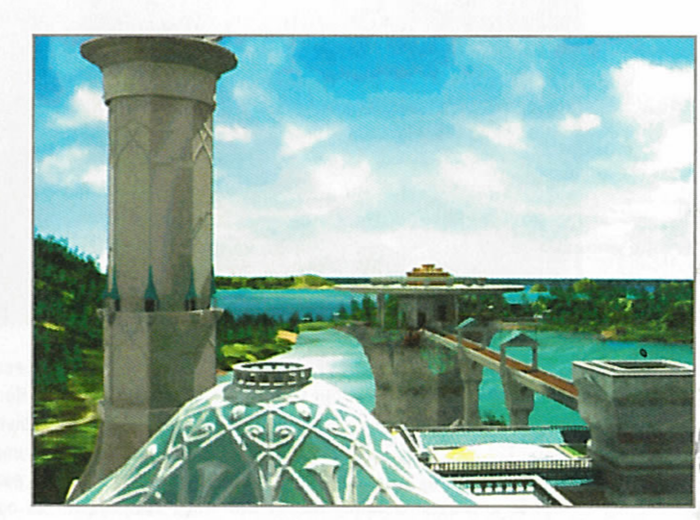
▲ *Les puzzles sont variés, peu nombreux et faciles à résoudre.*

TIP JEU

Je vous conseille d'avoir un bon lecteur de CD-Rom ; un octuple vitesse est l'idéal, car les accès disque sont fréquents.

Il était une époque où une riche cité régnait sur les océans. Sa renommée et ses guerriers battaient les côtes de la Grèce. Par-delà les colonnes d'Hercule, le détroit de Gibraltar, leurs étranges vaisseaux menaçaient ce qui n'était encore que les prémices d'une grande civilisation. Atlantis est le nom de l'île qui abritait cette cité. Non, ne cherchez pas dans un atlas, aucune croix sur une carte ne marque son emplacement. Nul navigateur des siècles féconds en voyages et en découvertes n'a posé le pied sur cette terre. Nul drapeau de nations orgueilleuses n'a jamais flotté sur le toit de ses palais. Aucun Christophe Colomb n'est parvenu à joindre ses côtes. Car seul le rêve peut vous y conduire, le rêve ou le souvenir évanescent d'une lointaine vie passée.

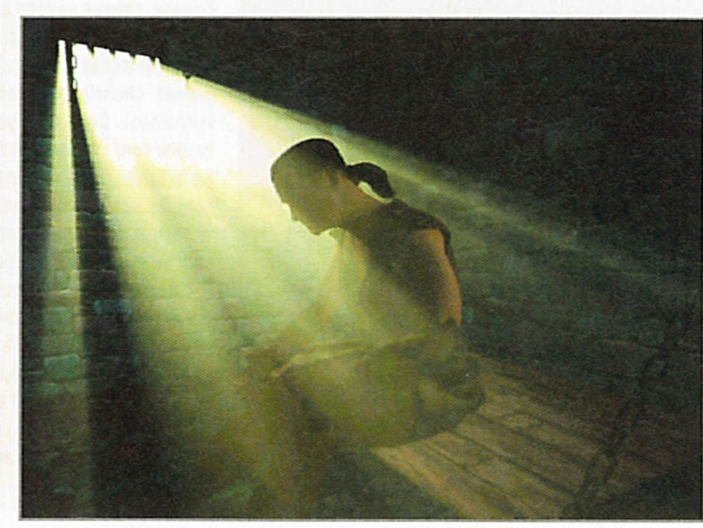
De nombreux écrivains se sont essayés à recréer cette civilisation. De Platon à Hugo Pratt, tous se sont laissés séduire par l'idée d'une culture riche, puissante et sage que les flots auraient engloutie. Pour nous, l'exercice de création est plus difficile. Seuls nos rêves réussissent à nous conduire sur ses plages. Éveillés, il nous reste la lecture de ces auteurs pour nous agripper aux lambeaux d'une réalité qui, déjà à l'époque de Platon, était vieille de plus de 9 000 ans. Cette réalité ne demande qu'à éclore sous les pinceaux de Cryo, à travers une aventure épique.



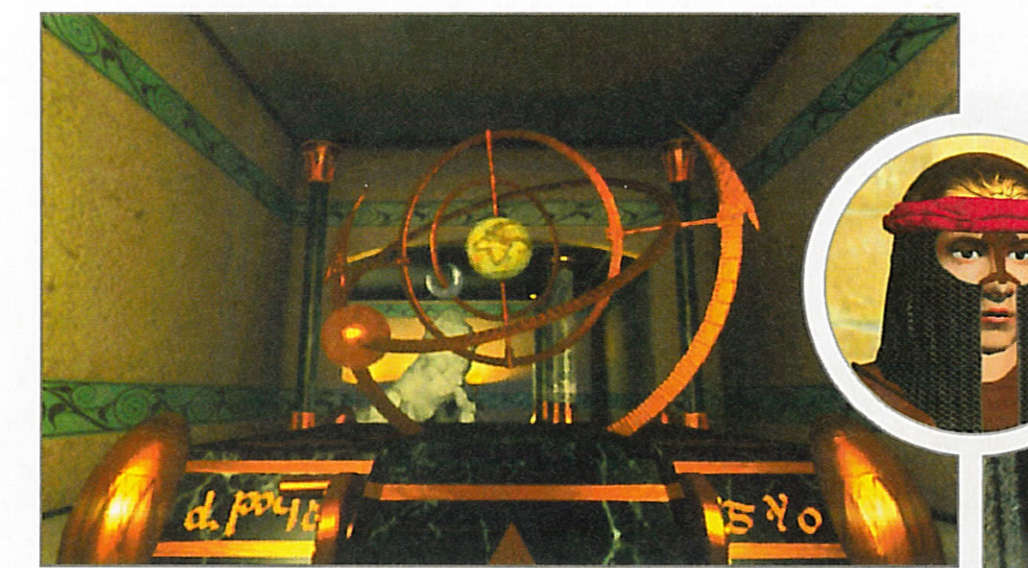


▲ *Les moyens de locomotion sont arachnéens. Beauté et efficacité sont bien présentes.*





Le plus admirable est le jeu des lumières



▲ Les actions erronées sont pénalisées par la prison ou la mort.

▲ Lever le pouce ne veut pas dire stop. Il faut comprendre en haut oui, et en bas non.



▲ Le pouvoir des Atlantes est contenu dans cette tête. Quelle est-elle exactement ? Le mystère vous sera révélé à la fin du jeu.

"Le labyrinthe sacré, cela ne m'intéresse pas... Je cherche une femme." Corto

Le nœud de l'histoire est la trahison d'un homme envers sa reine. Son désir d'accéder au pouvoir est sa motivation. Atlantis est gouverné par une femme désignant son consort pour une période de six ans. Au bout de cette période, ce dernier doit se livrer à des épreuves pour prouver sa capacité à rester consort. La religion se mêle au jeu du pouvoir. Deux dieux sont adorés par les Atlantes : le Soleil et la Lune. La Lune, représentée par des prêtresses, est considérée comme supérieure au Soleil. Mais les prêtres ragent de la position inférieure accordée à leur dieu, et le prince Créon se consume du désir de prendre le pouvoir. Tous les prémices de la trahison sont réunis. Il ne reste plus qu'à supprimer l'obstacle majeur aux rêves des deux partis : la reine Rhéa. Elle est donc enlevée. C'est à ce moment-là que vous apparaissez. La reine possède une garde d'honneur censée être à son service et la protéger : les Compagnons. Hommes et femmes sont désignés par un symbole que la reine leur envoie : Vous est Seth.





"La femme est un labyrinthe elle aussi." Le gardien de l'atztla

Ce symbole vous est parvenu, et vous devez vous rendre au palais royal. À votre arrivée, vous apprenez l'enlèvement de la reine. À vous de jouer pour la retrouver et sauver Atlantis de la folie des hommes.



"Là-bas, au milieu des papillons... Tu devras combattre ton ombre." Le gardien

On n'a qu'une envie : s'embarquer vite pour cette aventure qui devient un prétexte pour admirer les créations de l'équipe de développeurs, très inspirés par le mythe d'Atlantis. Le graphisme est le premier intérêt du jeu. Je suis restée trois fois bouche bée. La finesse des détails m'a stupéfaite. Chaque paysage est une peinture. Le plus admirable est sans aucun doute le jeu des lumières. Ne me dites pas que je vous le ressors à chaque fois, c'est faux. Certainement, la phrase est bateau, mais l'objet qu'elle décrit ne l'est pas. Comment vous dire l'éblouissement qui m'a enveloppée ? Le moteur du jeu est celui déjà utilisé pour Versailles, complot à la cour du roi. Il a été amélioré, toutefois.

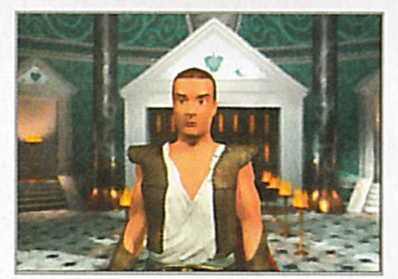


■ MACHINE PC CD-ROM ■ CONFIG MINI PENTIUM 133 16 MO RAM ■ EDITEUR CRYO
■ DÉVELOPPEUR CRYO ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1





▲ Pour parler avec un personnage, il faut cliquer dessus. Les sujets de discussion apparaissent dans des encadrés.



▲ Le héros dans toute sa splendeur. Vous vous trouvez comment ?



▲ Les objets en votre possession apparaissent par un clic droit en bas de l'écran.

Son prédécesseur offrait déjà une qualité graphique impressionnante. Ici, elle est tout simplement incroyable. L'Omni 3D permet d'admirer les décors sous tous les angles, en tournant la tête à 360° de haut en bas. Les déplacements des personnages - une cinquantaine - ont été reproduits par capture de mouvements. Le plus surprenant provient de la mobilité des lèvres. Un procédé appelé Omni Sync a permis une synchronisation de leurs mouvements avec les expressions du visage. Le jeu se déroule à la première personne : vous ne verrez votre personnage que lors de séquences animées, et quelquefois lors des déplacements précalculés. Aucun reproche à faire, Cryo surpasse sa réputation. D'habitude, quand on commence à dire ça, c'est pour se contredire plus loin. En fait, sur le plan graphique, rien à redire ; mais je n'en dirai pas autant sur le plan de la maniabilité du personnage.

"Corto, comment peut-on raconter des choses si obscures ?"
Raspoutine

Dans cette aventure, votre personnage devra combattre. Mon plus gros reproche vient de là. Le mode de combat choisi par les développeurs le rend malaisé à diriger. Le mode opératoire à suivre est imposé. Pas question de faire une action spontanée. Une seule manière permet d'échapper à la mort. Il vous faut alors tester toutes les actions une à une pour savoir laquelle est viable. Heureusement, vous n'êtes pas obligé de sauver à tout va. Une sauvegarde automatique vous ramène dans une zone sûre, précédent le moment dangereux. Un autre problème apparaît très vite : la présence discontinue du curseur. Il se manifeste par l'intermédiaire d'une flèche, pour indiquer une direction, et par celle d'une "couronne scintillante" pour indiquer une interaction possible avec un objet ou un personnage. Comme le pointeur n'existe pas, il est difficile de diriger le regard de son personnage exactement sur l'objet afin de le prendre. Certes, on jouit énormément de la beauté du décor, mais la difficulté de viser un endroit déterminé devient rapidement agaçante.

Sinon, l'interface est agréable. Un clic droit permet de voir les objets présents dans sa besace. Il n'y a pas de limitation de qualité. Le héros se conduit par le bouton gauche de la souris de manière naturelle. Pas besoin de lire le manuel, le fonctionnement coule de source. La musique s'adapte aux lieux que vous visitez et aux drames que vous vivez. Les voix des personnages sont bien interprétées, même si elles ne sont pas exceptionnelles. Apparemment, tous les effort se sont portés sur le graphisme de l'aventure.



"Regarde... Solon le Grec revient nous voir."
Première peinture

La légende d'Atlantis, de l'Antiquité à nos jours, a fait rêver suffisamment de personnes pour que Cryo s'intéresse à une reconstitution de ce paradis perdu. Le pari esthétique est parfaitement réussi. Mais c'est au détriment de la jouabilité avec un pointeur qui s'amuse à cache-cache. De plus, l'aventure est linéaire dans les plus petits détails. Les joueurs impénitents seront certainement déçus par ces défauts. Mais la beauté du décor rattrape ces détails pour ceux qui veulent bien se laisser séduire.

Kika

"Oui, c'est bien celui qui ne voulait pas y croire."
Seconde peinture

La musique d'Atlantis

Vous êtes nombreux à nous demander s'il est possible de se procurer certaines musiques de jeux sur CD audio. Ouf ! grâce à Multi Media Music, c'est chose faite. Ces CD au format CD-extra (audio plus données) permettront également de découvrir des images inédites, le making off des jeux, etc. Les premiers titres à sortir seront ceux de Stéphane Picq et Pierre Estève, justement initiateurs de MMM, Lost Eden, Obscura (musique du Deuxième Monde), Atlantis, Dragon Lore 2. Pour le moment, la vente se fera par correspondance. S'adresser à Shooting Star, 20 avenue d'Ivry, 75013 Paris. Tél. : 01 53 60 00 90 ou s_star@club-internet.fr.

+ Le graphisme
+ Le graphisme
+ Et encore le graphisme
- Un pointeur intermittent
- La linéarité du scénario

EN DEUX MOTS
L'aventure est d'une beauté saisissante. Le monde d'Atlantis de Cryo est ainsi fidèle à nos rêves les plus merveilleux, malgré des maladresses techniques qui rendent le jeu malaisé.



TECHN. 71 DESIGN 77 INTERET 80 Débutant / 65 Joueur confirmé

COMMAND & CONQUER™

LA BOUTIQUE



LE LOOK COMMAND & CONQUER EST ARRIVÉ. CASQUETTE, BLOUSON, T-SHIRT... LE TOP POUR PRÉPARER TON PAQUETAGE ET ASSURER LA VICTOIRE.

LA TACTIQUE : COMMANDE !



LE RANGE CD
Marquage logo Command & Conquer.
Référence : CCCD
Prix : 49 FTTC




LES CD AUDIO
Les musiques originales de Command & Conquer :
Le Conflit du Tiberium (Référence : CD001)
Alerte Rouge (Référence : CD002)
Prix unitaire : 69 FTTC



LE SWEAT SHIRT CAPUCHE,
bord américain.
Broderie logo Command & Conquer.
Taille : M ou XL
Référence : CCSWEAT
Prix : 199 FTTC

LA MONTRE LEGEND
Montre 3 aiguilles avec dateur. Bracelet sangle. Boîtier et lunette acier brossé. Etanche 5 ATM. Garantie 2 ans. Marquage sur fond : logo Command & Conquer et logo NOD en haut ou logo GDI en bas.
Référence NOD : CCNODM01
Référence GDI : CCGDIM01
Prix : 299 FTTC



LA CASQUETTE
Broderie logo NOD ou GDI.
Référence NOD : CCNOD001 - Référence GDI : CCGDI01
Prix : 89 FTTC



LE T-SHIRT
Encolure V,
manches courtes.
Broderie logo NOD ou GDI.
Taille : M ou XL
Référence NOD : CCNODT01
Référence GDI : CCGDIT01
Prix : 129 FTTC



LE BOMBERS
Marquage logo Command & Conquer au dos.
Taille : M ou XL
Référence : CCBOMBERS
Prix : 399 FTTC

Virgin INTERACTIVE



Photos non contractuelles. Les prix de ces articles sont garantis jusqu'au 31 décembre 1997. Dans la limite des stocks disponibles. Vous disposez de 8 jours pour demander l'échange ou le remboursement de votre achat. Il vous suffit simplement de nous retourner le produit non déballé dans son emballage d'origine.

Bon de commande à expédier avec le règlement à : Boutique Command & Conquer
BP 319000 - 13793 AIX-EN-PROVENCE CEDEX 3 - Tél. : 04 42 16 52 22 - Fax : 04 42 16 52 13

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle

Nom en majuscules / Prénom

Adresse

Code Postal Commune / Ville Pays

Désignation Article	N° de Référence	Taille	Prix Unitaire	Qté	Total

Mode de paiement
(cochez la case de votre choix)

❑ Chèque à l'ordre de Boutique C&C, joint à votre commande

❑ Carte bancaire  

expire à fin :

Les sommes payées d'avance ne sont ni des arrhes ni des accomptes

Signature

Pour les mineurs signature des parents obligatoire

Montant total	
Frais de port France Métropolitaine et Corse	+ 39 F
Frais de port DOM-TOM et CEE	+ 59 F
Frais de port étranger Hors CEE	+ 99 F
Frais de port gratuit Au delà de 350 F d'achat	
Total à payer	

JOYST

VIE SARL au capital de 50 000 F. RCS B 388 263 253. APE 514 F. TVA intracommunautaire 94388263253000014.
Selon la loi Informatique et Liberté du 6/1/78, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Si vous ne voulez pas apparaitre dans nos fichiers, il suffit de nous le notifier par écrit.



Que d'engouement, le mois dernier, de la part du père Seb quant à ce jeu de voitures ! Il est vrai que sa sortie suit de peu celle de Need for Speed 2. L'affaire est à suivre de près.

Gt Racing 97

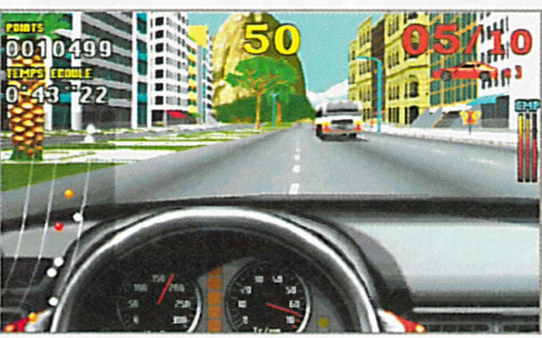


Arcade - Tous joueurs - PC CD-Rom



Bon, que les choses soient bien claires, on n'aime pas trop cirer les pompes à Joystick, mais permettez-moi de vous rappeler, encore une fois, que ce jeu n'a été conçu que par deux personnes. Oui, j'ai bien dit deux ; pas trois, ni six cent soixante-six, mais bien une horde de deux types comprenant le programmeux et le graphiste. À l'heure où la moindre équipe de développement planchant sur une bataille navale en comprend au moins vingt et une, sans compter les animaux, il fallait bien donner un coup de chapeau. Cultivons le côté statistique. Plusieurs constatations s'imposent : tout d'abord, je viens de vous balancer, ni vu ni connu, des chiffres dont la somme, obtenue par une savante addition, correspond très exactement à que dalle. La deuxième considération à prendre en compte est celle ci : Gt Racing 97 est un jeu d'arcade comme on aimerait en voir plus souvent. J'entends déjà un bon millier de lecteurs se gausser, rétorquant qu'ils aimeraient plutôt voir plus souvent des add-on pour Duke Nukem 3D ou à la rigueur des tests plus sérieux. Ne leur en déplaise, GT Racing 97 est le jeu d'arcade de voitures du moment ; ce qui ne l'empêche pas de se poser en sérieux concurrent, au niveau du plaisir, par rapport à des produits plus "coûteux".







Mais pourquoi donc tous les fanas de simulations pointues de la rédaction ont-ils accroché à ce jeu ? Eh bien, tout d'abord, parce qu'il rappelle étonnamment les sensations qu'on a sur une borne d'arcade ; ensuite, parce que le fun et le gameplay sont au rendez-vous ; et puis aussi parce que, nom d'un chien mort, on a rarement vu un jeu de course aussi speed.

Installation et démarrage



L'interface est sans reproche et plutôt bien faite. Après une installation d'une centaine de mégas, on pourra commencer. Deux options pas trop originales se profilent à l'horizon : Tournoi ou Entraînement. Choix immédiatement suivi par le niveau de difficulté. Je conseille vivement à nos lecteurs de choisir la difficulté la plus élevée. C'est en effet là que le jeu donne son maximum en

Bagnoles

On aura le choix entre une dizaine de véhicules choisis parmi les plus grandes marques, chacun d'eux étant adapté à un style de conduite particulier. Les plus perspicaces remarqueront que les vrais noms ne figurent pas au-dessus des voitures ; ce qui n'est pas bien grave, puisque leurs appellations sont quasi transparentes. Leurs performances apparaissent sous la forme de points verts et rouges selon un barème qui monte jusquà 5. Après avoir acheter toutes les améliorations, on obtiendra une voiture parfaite.



Bluehood
Aston Martin Ddc



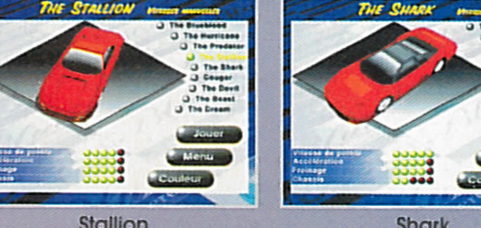
Hurricane
Corvette Zra modèle 86



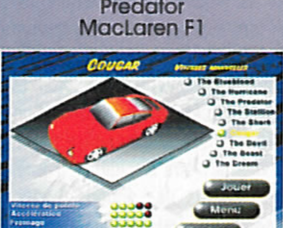
Predator
MacLaren F1



Stallion
Ferrari 355




Shark
Jaguar XJ220



Cougar
Porsche turbo



The Devil
Lamborghini Diablo



The Beast
Ferrari Testarossa

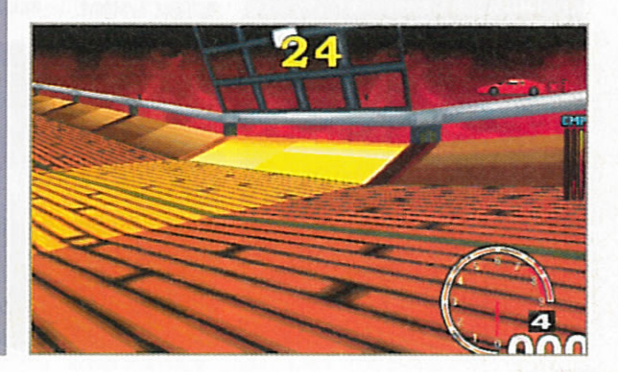


The Dream
Ferrari 456

rendant les courses très dures et les concurrents hargneux et revanchards au possible. De plus, seule la difficulté de jeu la plus élevée nous permettra d'accéder à l'ensemble des seize courses.

L'art ancestral de la queue de poisson

La palette de commandes est réduite à sa plus simple expression : les quatre touches fléchées, plus Control et Shift si on n'a pas choisi une boîte automatique, ainsi qu'une ou deux touches de fonction pour les vues externes ainsi que pour les modes graphiques. Pas de prise de tête de ce côté. Dès les dix premières secondes de course, on s'aperçoit que les adversaires ne réagissent pas comme ceux des produits concurrents. On est loin de la douce courtoisie des Grands Prix. Ici, point de regards transis d'amour de Prost envers son copain Senna : dans GT, on se rentre dans le lard à la Bump'n Jump, on se venge et on a une mémoire d'éléphant pour les crasses. Au bout d'un kilomètre, je me suis déjà fait distancé par les neuf autres candidats, après avoir été successivement renversé dans le bas-côté, poussé contre un camping-car rempli de hippies malodorants, et humilié en me faisant dépasser par la berline d'un touriste allemand. Ah, j'oubliais, j'ai tout de même eu le temps de lier une amitié durable avec les



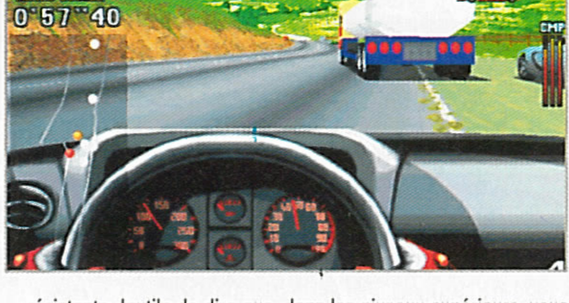
MS DOS 6.22 · MS DOS 7.0

■ CONFIG MINI **PENTIUM 133 RAM 16 MO S-VGA** ■ EDITEUR **OCEAN** ■ DÉVELOPPEUR **BLUE SPHERE FRANCE**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **2 EN HOTSIDE, 4 PAR CABLE SÉRIE**









réverbères de la N 13. Nous échangeons ensemble des points de vue déroutants.

Vous l'avez deviné, car vous savez lire entre les lignes, le comportement des adversaires est tel qu'on a l'impression d'affronter des joueurs humains. J'en ai même vu un omettre de passer un virage à la corde histoire de me faire découvrir les joies de son ABS, alors qu'on roulait pare-chocs contre pare-chocs. Avec toute cette violence, GT serait un jeu cruel s'il n'était pas tempéré par le graphisme d'Orou Mama qui s'est débrouillé pour rendre la route suffisamment réaliste. Bref, les circuits, terrains, routes et décors sont bien réalisés et très variés. Il sera de même très facile de rompre avec une certaine monotonie en empruntant les raccourcis (qui n'ont pas trop tendance à devenir des rallongis) que l'on trouvera tout au long des parcours. Mais gare : la route est semée d'embûches, et ce n'est rien de le dire. Sur les seize parcours (et les trois courses bonus), on se retrouvera souvent irrésistiblement attiré (les adversaires vous y aidant) dans un cul-de-sac menant à une mort certaine.

Gadgets à tous les étages

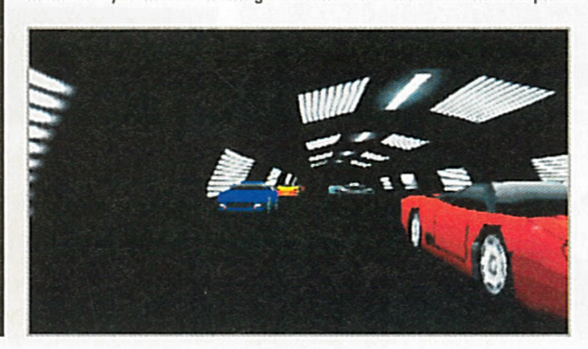
Malgré l'orientation purement arcade, on trouvera, contre toute attente, un bon plaisir de conduite et une très bonne impression de vitesse. Les collisions n'étant pas trop mal gérées, on aura bien du mal à piloter sa voiture sur les parties les plus accidentées ou glissantes du terrain. Lors d'un championnat (qui vous permettra de visiter le globe terrestre en seize étapes), on glanera des points qui permettront, suivant sa position et son temps, de réparer la voiture à chaque étape. Vu la durée d'un parcours complet, vous en profiterez pour sauver votre partie. S'il vous reste encore quelques points, vous déciderez d'améliorer votre véhicule en achetant au garage des options, comme un boost de vitesse, des passages de rapports plus rapides, un meilleur système de freinage ou une structure de châssis plus résistante. Inutile de dire que, dans les niveaux supérieurs, vous aurez besoin des deux dernières options si vous voulez avancer au-delà des huit circuits, et découvrir les routes réservées aux meilleurs d'entre nous.

À la fin d'une course, on pourra tout revoir, en se servant de nouvelles touches pour régler la vue caméra, et il sera possible de sauvegarder ces films sur son micro.

Serial rézo

À contre-courant de la tendance actuelle, Blue Sphere a voulu jouer les rebelles en ne proposant pas d'options de jeu en réseau IPX ou Internet, mais une simple (et rapide) connexion par câble série, qui devrait permettre de jouer à quatre, et peut-être même plus...

Bob Arctor





Un peu de technique

Quoique nécessitant une machine raisonnablement rapide, le mode VGA en 320x200 est tout a fait jouable. L'un, sinon LE plus gros point noir de ce jeu est sans doute le son, souvent médiocre, avec une musique que je n'ai pas eu la patience d'apprécier. De toute façon, elle sera couverte par le bruit des moteurs. Quant aux bruitages, ils sont parfois énervants (bruit de dérapage au singulier, j'insiste), ou mal rendus (comme la réverbération sous un tunnel).

+ L'intelligence artificielle des adversaires
+ Les parcours mignons à souhait
– La musique, l'ambiance sonore

EN DEUX MOTS

Incontestablement, ce jeu est destiné aux amateurs d'arcade mais aussi aux habitués des simulations de rallye qui souhaitent se dévergonder.





Jusqu'ici tout va bien...
... la MAXI Gamer 3D fx
n'a pas fini de vous souffler !
3Dfx interactive
MAXI
Gamer 3D fx
NOW YOUR GAMES WILL FEEL SO REAL, IT'LL TAKE YOUR BREATH AWAY !
UN RÉALISME DANS VOS JEUX À VOUS COUPER LE SOUFFLE !
Gi
1490 FTTC
pod
Avec la MAXI Gamer 3D fx, vos jeux gagnent une fluidité maximale, une vitesse vertigineuse et atteignent un réalisme hallucinant. Cette carte accélératrice, dotée de 4 Mo de RAM, dope votre carte graphique et métamorphose votre PC en véritable borne d'arcade.
Sa technologie 3Dfx Interactive vous apporte tous les derniers effets 3D indispensables à vos jeux : lissage, morphing, brouillard, translucidité, composition et animation de textures...
Et pour des sensations encore plus fortes,
cette carte, livrée avec pod, le célèbre jeu futuriste d'Ubi Soft, vous propulse jusqu'à 60 images par seconde !
Avec MAXI Gamer 3D fx, la course contre POD devient plus que jamais la course de la dernière chance !
GUILLEMOT INTERNATIONAL
FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex
Tél. (utilisateurs) 02 99 08 81 71 - Tél. (revendeurs) 02 99 08 90 88
Fax 02 99 08 94 17 - http://www.guillemot.com
SUISSE : LOGICOSOFTWARE - Tél. 021 / 616 52 12 - Fax : 021 / 616 53 17
BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Tél. 02 735 23 63 - Fax : 02 735 31 89
Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays. MAXI Gamer 3D fx est une marque déposée de GUILLEMOT INTERNATIONAL. Pod est une marque déposée de Ubi Soft Entertainment. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Prix public généralement constaté.
Je désire recevoir une documentation sur MAXI Gamer 3D fx. Merci de me faire parvenir gratuitement votre catalogue multimédia, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.
NOM .... PRÉNOM ....
SOCIÉTÉ ....
ADRESSE ....
CP .... VILLE .... TÉL ....

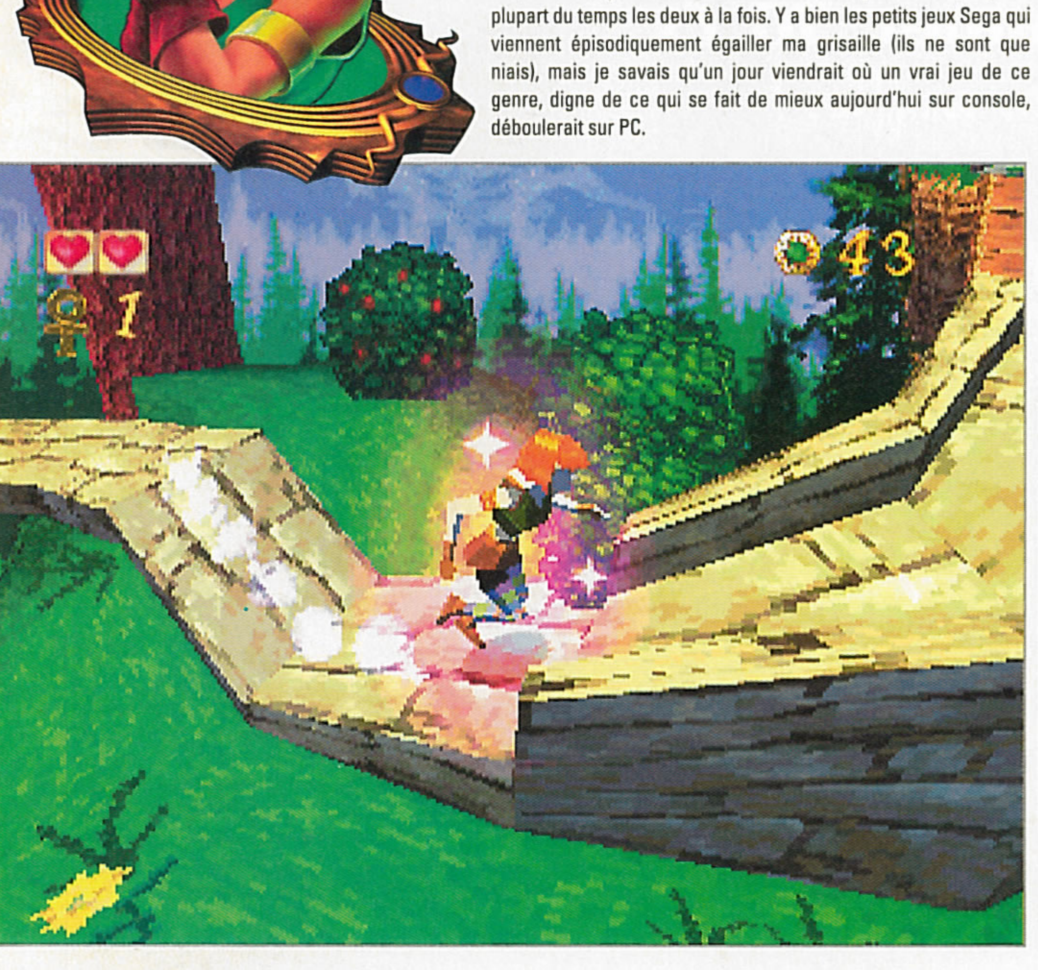
Vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux de plates-formes sur PC qui relèguent les consoles au rang de vieux gadgets en plastoc ? Non, moi non plus, et pourtant les temps changent : la 3Dfx se démocratise. Une révolution est en marche.

Pandemonium

Plates-formes 3D - Tous joueurs - PC CD-Rom

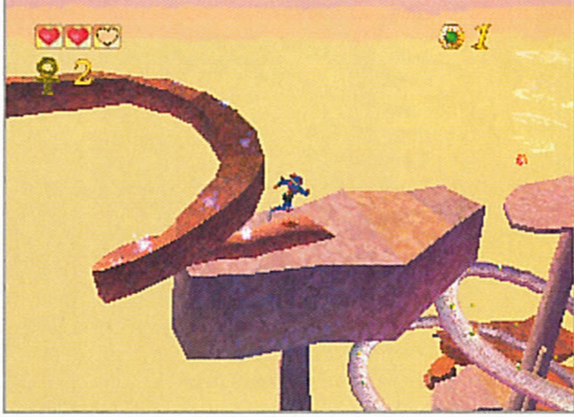


Tout le monde se foutait de ma gueule. "Tiens Pom, on vient de recevoir un jeu dans lequel il faut sauter sur la tête de plein de champignons malicieux pour les rendre gentils... Ça va te plaire, ça s'appelle Champi'Tom 2 et son incroyable chapeau magique..." (et tout le monde de bien rire sous cape). Ça commençait à bien faire. J'aime beaucoup les jeux de plates-formes, et ça me fait passer pour un con. J'en souffre, et pourtant mes tortionnaires ont raison : 95 % de ceux qui sortent sur PC sont soit niais, soit dérisoires, et la plupart du temps les deux à la fois. Y a bien les petits jeux Sega qui viennent épisodiquement égailler ma grisaille (ils ne sont que niais), mais je savais qu'un jour viendrait où un vrai jeu de ce genre, digne de ce qui se fait de mieux aujourd'hui sur console, déboulerait sur PC.



Et pourtant, il tourne !

Et le voilà, c'est Pandemonium, la meilleure reconversion imaginable d'un jeu de plates-formes PlayStation vers PC. Ses qualités, graphiques et ludiques, sont parfaitement conservées. C'était un excellent jeu sur console ; aujourd'hui, miracle, il tourne sous Windows 95. Il tourne même vite, à partir d'un Pentium 120, toutes les options graphiques en marche. On peut même paramétrer le graphisme pour rendre accessible le soft à tous les Pentium. C'est déjà assez étonnant en soi, mais ajoutons à cela que Pandemonium est entièrement en 3D temps réel, incroyablement beau, fluide, magnifiquement animé et que je me marre comme un beau débile en y jouant. Que demander de plus au petit Jésus ? La 3Dfx ? Oui, Pandemonium est accéléré 3Dfx. Il vient même de se passer un truc incroyable, un symbole, un signe des temps : alors que j'étais tranquillement en train de jouer, les rédactions de Joypad et PlayStation Magazine (nos voisins de trente ans) se sont agglutinées autour de moi. Dans leurs yeux, je pouvais lire... de la JALOUSIE ! Oui, Pandemonium 3Dfx est bien meilleur que la version PlayStation. Ça n'est qu'un début : ça y est, nous sommes en train de laisser les consoles dans les choux ! À leur tour de sauter sur des champignons magiques pixellisés.



La 3D est une réussite exemplaire. La caméra n'arrête pas de se balader, mais attention, pas au pif. Elle s'éloigne pour souligner une perspective, se rapproche pour coller l'ambiance, et hop, travelling arrière et plan moyen quand y a de l'action. Du grand cinoche.







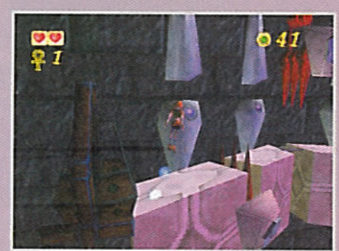


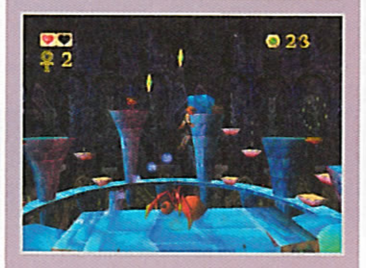
▲ En lançant un sort, la sorcière a libéré un énorme démon qui a avalé d'une seule bouchée une ville entière. C'est l'histoire, faut libérer la ville. On s'en balance un peu, mais la séquence d'intro vaut le coup tellement elle est belle et marrante.

Encore une claque signée 3Dfx

Ça n'est plus un secret pour personne, la 3Dfx s'impose comme standard. Si vous cherchez une explication à ce phénomène, elle se trouve sous vos yeux. Pandemonium sous 3Dfx est un autre jeu, encore plus rapide et surtout incroyablement plus beau. Les sensations sont décuplées, et quand on y a goûté, il est assez douloureux de s'en retourner au 640x480. Le pire, c'est que là encore Pandemonium est parfaitement Plug & Play. Il détecte automatiquement votre carte. On double clique, et hop c'est beau. On va en arriver à aimer Windows.







Pandemonium est la meilleure reconversion imaginable d'un jeu de plates-formes PlayStation vers PC

Superbe et jamais niais... mon rêve enfin exaucé

Et pourtant, Pandemonium n'est qu'un jeu de plates-formes. Ludiquement parlant, il n'apporte rien que l'on n'ait déjà vu. La grande claque que nous inflige la gestion de la 3D et ses époustouflants effets de caméra (façon Alone in the Dark) ne donne que des sensations délicieuses, mais le principe du jeu aurait été parfaitement

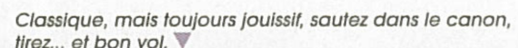
Dans certains passages particulièrement marrants, votre perso se transforme en animal. Ici, vous voici morphé en rhino qui défonce tout sur son passage. Cool. Mais plus loin, on se retrouve tout con dans la peau d'une inoffensive grenouille. Moins cool. ▼



▲ Beaucoup de passages sont très aériens. Qu'il s'agisse de sauter sur des monstres volants pour accéder à un passage secret, ▲ de se faire aspirer dans des tornades ou de rebondir sur des tremplins: c'est toujours beaucoup plus simple avec la gonzesse.

Test

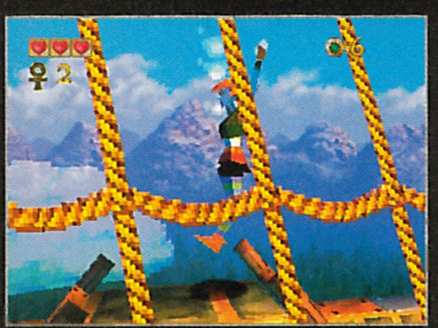
Pandemonium


CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 90** · EDITEUR **BMG** · DÉVELOPPEUR **CRYSTAL DYNAMIX**
TEXTE ET VOIX **VF** · NBRE DE JOUEURS **1**

Les femmes d'abord

Une seule chose différencie les deux personnages : leur pouvoir spécial. La magicienne est capable d'effectuer un double saut, ce qui lui donne une bien plus grande maniabilité. Le bouffon, lui, peut faire des roulés-boulés qui éclatent tout sur son passage (ceci s'avère en fait bien moins utile). Moralité, commencez par jouer la magicienne, finissez le jeu, puis réattaquez-le en jouant le bouffon. Bien des passages que vous aurez traversés les doigts dans le nez avec la magicienne vont se transformer en cauchemar aux commandes de ce lourdeau à grelots.

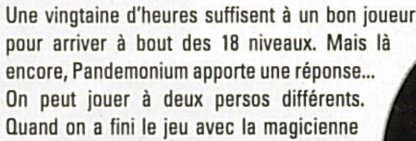




Un tir particulièrement beau et efficace. Il réduit les monstres à l'échelle d'un lapin.

Encore un passage particulièrement délicat quand on joue le bouffon : ces scies menacent dangereusement votre entrejambe sautillant.

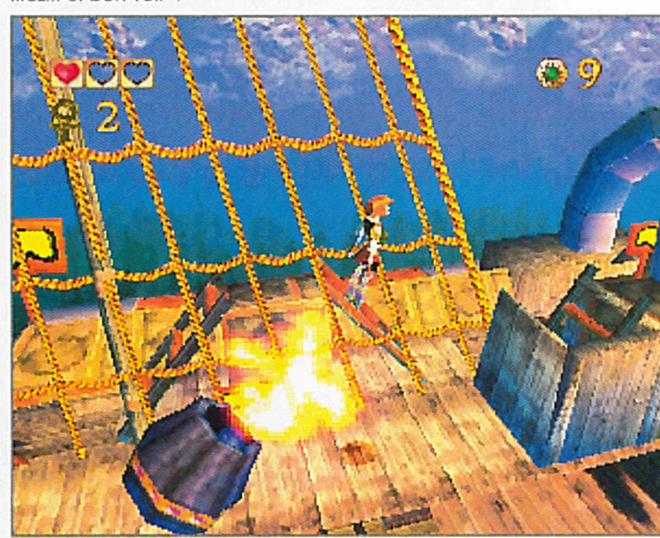
identique en 2D : on saute sur la tête des monstres pour les tuer, on récolte des bonus de tir, d'invulnérabilité, des vies, etc. Mais le cocktail est parfaitement réussi, l'alchimie magique qui fait les bons jeux a fonctionné. L'ambiance sonore est envoûtante. Les niveaux sont vastes, nombreux, passionnants, bien rythmés, équilibrés, jamais lassants, même quand on se les retape. Il n'y a rien de neuf, mais il ne manque rien : des balançoires aux scies circulaires en passant par les inévitables ascenseurs. On chope des bonus qui transforment le héros en rhinocéros, en grenouille, en dragon. Les monstres sont variés, marrants. On est très rarement bloqué, les paysages plus beaux les uns que les autres ne cessent de défiler. Superbe, onirique, simple et jamais niais, Pandemonium touche à la perfection. Reste un reproche, qui n'émane pas de moi (qui suis un joueur passablement médiocre) mais des gros durs qui s'avalent un jeu en une nuit : Pandemonium est facile.



Une vingtaine d'heures suffisent à un bon joueur pour arriver à bout des 18 niveaux. Mais là encore, Pandemonium apporte une réponse... On peut jouer à deux persos différents. Quand on a fini le jeu avec la magicienne (reportez-vous à l'encart "Les femmes d'abord"), il n'y a plus qu'à tout se retaper avec le bouffon, ce qui est une autre paire de manches. Je ne conclurai pas en vous répétant une fois de plus que j'ai adoré ce jeu miraculeux. Non, faites-vous votre propre idée et matez la démo jouable (compatible 3Dfx) qui se trouve dans le CD de ce mois-ci. Allez-y, prenez une claque.

monsieur pomme de terre

Classique, mais toujours jouissif, sautez dans le canon, tirez... et bon vol.



> Superbe, onirique, simple et jamais niais, Pandemonium touche à la perfection

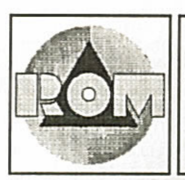


- + C'est 100 % Plug & Play, même sous 3Dfx
- + Les effets de caméra sont à tomber raide de la mort qui tue
- + Un jeu fantastique techniquement et ludiquement
- − Pas de sauvegarde, mais des mots de passe
- − Un peu court pour les pros du clavier

EN DEUX MOTS

C'est le meilleur. Parfaitement Plug & Play, rapide, ludique, superbe, bourré de trouvailles, doublé d'une prouesse graphique, Pandemonium est un cocktail de ce que nous préférons. À partir d'un Pentium 120, il tourne à la perfection et supporte la 3Dfx. Miracle.







Depuis quelques années, les clones de Doom passent et se ressemblent tous. Il y a de cela un an et demi, on a vu apparaître la relève avec Duke Nukem 3D, qui a scotché la rédaction dans d'interminables parties en réseau tri-hebdomadaires. Aujourd'hui, voici Redneck Rampage, un méga Duke 3D nanti d'une très forte identité.

Redneck Rampage

DukeNukem-like - Tous joueurs avertis - PC CD-Rom



MEGASTAR joystick

L'installation de Redneck Rampage m'apparaît comme un véritable coup de massue : 150 mégas occupés sur mon micro. Ça fait bien mal lorsqu'on se rappelle les promesses des éditeurs concernant les économies de place sur le disque dur. Néanmoins, l'installation est complète, à part les titres audio qui demeureront sur le CD : tout l'univers Redneck sera alors transféré comme par miracle sur votre Pentium. Lors de la configuration, on prend une autre claque, mais plutôt agréable : la finesse du graphisme est prévue pour l'avenir tout proche et ses processeurs rapides. En effet, on peut configurer la finesse de l'écran de 320*200 (oubliez, trop laid) jusqu'à 1600*1200 (astiquez votre ET6000 et votre P6). J'ai opté, quant à moi, pour le 1027 * 768, ce qui est largement suffisant pour frémir devant le grand massacre d'extraterrestres en Technicolor qui va suivre. Les options de sons ne sont pas en reste : jusqu'à 8 canaux audio en stéréo qualité CD sont accessibles si votre matos vous le permet. Le moteur du jeu n'est autre que celui de 3D Realms, ce qui lui assure une filiation directe avec son illustre prédécesseur. Malgré ce rapport familial, il s'est vu adjoindre de très nombreuses améliorations tant au niveau de la finesse du graphisme que pour la gestion d'objets en 3D.

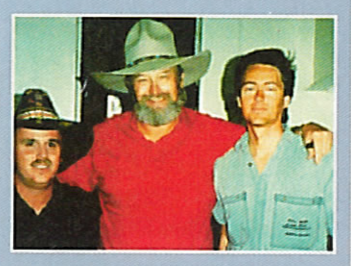


◄ *L'abattoir : c'est ici que les poulets viennent exploser quasi spontanément.*

Il était une foire....

Comme dans le Magicien d'Oz - mais la ressemblance s'arrête net ici - tout commence dans l'Arkansas, pas très loin de la commune imaginaire de Hickston (jumelée avec Gregoryville, Vologne). Deux frangins, Léonard et Bubba, reviennent de la foire agricole lorsqu'un rayon de lumière lancé d'une soucoupe volante s'empare de Bessie, leur truie fétiche qui vient tout juste d'être prisée au 15e Festival régional de beauté porcine. Ils décident de rentrer dans leur bouge couler une ou deux dizaines de buds (3° d'alcool, n'essayez pas avec nos bières à nous !) pour oublier leur chagrin. Alors qu'ils approchent du rond-point de la vache morte crevée, ils se font canarder par un tas de gens tous semblables. Ce sont des clones de Billy Ray, le vieux proprio du parc de caravanes, heureux géniteur de six pitbulls maintenant orphelins. Nul doute qu'une fois de plus, des forces inhumaines sont à l'œuvre dans le comté.

Le petit monde de L'Arkansas



Avec ses 30 habitants par kilomètre carré (nombre d'habitants égal à la population d'un arrondissement de taille moyenne à Paris) et ses frontières avec la Louisiane, le Tennessee et le Texas, l'Arkansas tire toutes ses richesses de son sol riche en bauxite, en pétrole... et en porcs. En sachant que 0,1 % des femmes enceintes choisissent l'IVG, l'Arkansas pourra, en plein XXIe siècle, être considéré comme la principale menace de surpopulation juste après la Chine et le Ghana.

Dans ce pays, on trouve plusieurs sortes de formes de vie humanoïdes allant du poulet à l'extraterrestre en passant par le Redneck. L'origine du mot "Redneck", bien que récente et assez trouble, peut se rapprocher de la couleur de peau rougeâtre, due aux coups de soleil, des agriculteurs du sud des États-Unis. Ce mot qui a vite pris une connotation insultante, désigne un personnage situé entre le beauf et le bouseux.

CINÉMA REDNECK

De nombreux films prennent comme héros des Rednecks : on pensera tout d'abord à l'excellente interprétation d'un tueur en série par Bradd Pitt dans "Kalifornia", au feuilleton "Cours après moi, shérif" ou encore aux très larmoyantes "Saisons du cœur" avec le peu indispensable Sam Sheppard. Pour l'ambiance, on ne manquera en aucun cas le film "Tremors" où Fred Ward fait un sort aux monstres des sables, à la manière sudiste.

MODE, HABILLEMENT

Deux écoles pour les vêtements en toutes saisons : soit salopette maculée de fange, bottes, casquette de base-ball ; soit jean passé, chemise à carreaux bleus, cravate en lacets de cuir.

MUSIQUE

Ici encore, l'uniformité règne : au Fiante-50 de la grange, on trouvera soit Elvis (un vague regret que Memphis se trouve juste derrière la frontière) ; soit le folk-rock local que l'on appelle la country et dont les plus intégristes représentants ne sont autres que Ankh Williams, Tanya Tucker ou encore Franky Laine (Rawhide). Ouaip'.

RELIGION, PANTHÉON

Par ordre d'importance : Elvis, avec Dolly Parton à sa droite et Dieu de l'autre côté, celui de la main qui mange la soupe.

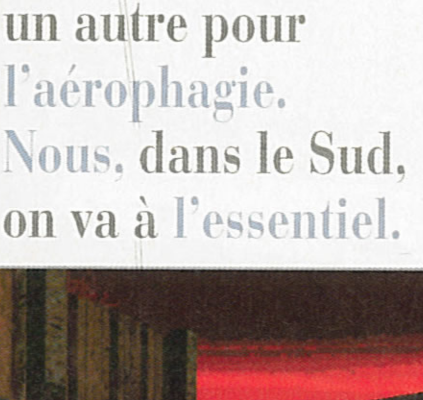
LITTÉRATURE

Nulle : ils n'écrivent pas, parce que de toute façon, ils savent pas lire.

Un boss, un pur produit de la chaîne alimentaire de Ronald Mac Donald. ▼



Sur l'écran de jeu, deux indicateurs, un pour le taux d'alcoolémie et un autre pour l'aérophagie. Nous, dans le Sud, on va à l'essentiel.



Léonard et son crétin de frère se décident à agir mais, chemin faisant, ils s'aperçoivent que tous les habitants de la région, dont la taille est supérieure à un poulet, ont disparu. Seuls demeurent des aliens, une poignée de types génétiquement pareils, et des tonnes d'armes plus ou moins légales. La chasse a commencé. En Arkansas, on ne fait pas chier les habitants car : primo, on n'enlève pas un membre de la famille fût-il d'origine porcine ; deuxio, on ne déclare pas la guerre impunément à un pays que même la France a abandonné comme colonie; tertio, en Arkansas, on n'attend pas les ovnis pour tracer des cercles dans les champs, on les fait nous-mêmes quand on s'emmerde et qu'on veut attirer du touriste.

Tintin chez les ploucs

Au fur et à mesure de la progression de ce jeu situé à mi-chemin entre les "X-Files" et "Chateauvallon", on en apprendra plus sur les entités extraterriennes qui sévissent dans le coin ainsi que sur leurs petits complots à trois balles. Chemin faisant, le jeu répondra aux diverses énigmes et intrigues du patelin : l'uranium est-il un aliment dangereux, peut-on se servir des œufs d'aliens pour le bowling, le père de Bubba est-il le père de Léonard et les frangins ont-ils une parenté avec Bessie, quel est donc le secret de fabrication des poulets J. Cluck et quelle perversion réserve-t-on aux agneaux pour qu'ils aient ce regard lointain et vague ? Vous l'avez compris, Redneck n'est pas un jeu à mettre entre les doigts boudinés d'un nourrisson ; si l'on prend tout au premier degré - les habituelles scènes de tuerie, parfois animalières, les jurons du Sud et autres flatulences rendues en qualité CD - Redneck Rampage peut choquer certaines personnes sensibles et peu au fait de la prolifération de la même tache de naissance chez 50 000 individus différents des bayous de Louisiane. Cela dit, il serait stupide, si on possède un bon humour, de ne pas se poiler à la lecture de la documentation du jeu, très explicite à propos des us et coutumes moites des marécages.

▲ *L'usine de poulets : le seul emploi que vous ayez réussi à décrocher est sexeur de poussins.*

Un alien : ne pas oublier de faire exploser son cadavre à la dynamite, car il possède une batterie de rechange.. ▼





▲ *Bubba, votre crétin de frère, qui pour une fois ne se gratte pas l'entrejambe.*

▲ *Le shérif, ventripotent et moustachu : il règne en maître à Bouseland.*

Ici, on clone du poulet : le rêve de la reproduction sans copulation enfin réalisé. ▼

La carte, les habitués de DN3D se retrouveront en territoire connu. ▼



En Arkansas, faut pas faire chier l'autochtone, non, y faut pas...

On dirait le Sud...

L'univers Redneck étant un monde à part, il fallait adjoindre de nouvelles commandes au moteur de Duke 3D. Aussi aura-t-on la surprise de trouver une touche pour faire "Yeeeeaaa" et une autre pour se soulager (avec le son à l'appui), ainsi que deux indicateurs représentant le niveau d'alcoolémie et le taux d'aérophagie dans les boyaux. Il serait de bon ton que ces deux taux soient le plus souvent au plus bas, car un pet soudain pourra vous propulser un ou deux centimètres en l'air : cela peut être gênant lorsqu'on fait des acrobaties sur les toits. De même, la jauge d'alcool est à surveiller de très près : lorsqu'on passe dans le rouge, on commence à avancer de travers (l'effet est à mon humble opinion très bien rendu) ; et lorsqu'on frôle le coma éthylique, on peut plus se servir de ses armes. Pourquoi boire ? Ben, toutes les formes d'alcool (frelaté, bière, éther ou pinard) redonnent des points de vie ou des pouvoirs. Bien politically incorrect, tout ça...



▲ *Avec cette foreuse, on pourra faire exploser les galeries.*

Plaisirs solitaires

Contrairement à bien d'autres jeux du même genre qui n'ont de grand intérêt qu'à plusieurs joueurs, Redneck Rampage s'affirme, dès les premiers niveaux, comme un excellent jeu en solo. Première constatation, les niveaux sont énormes et il faudra souvent plus de deux heures pour en parcourir tous les recoins et élaborer des stratégies afin de dégommer tel ou tel habitant planqué là ou il n'a rien à foutre. On découvrira toute la variété architecturale de la région, ses marais pour la chasse aux canards en passant par l'usine de dépeçage de poulets, le cimetière pour humains, le cimetière de voitures ou encore la mine d'uranium (qui remonterait les bretelles à 10 Outlaws). On fera le tour de tous les endroit stratégiques pour passer les week-ends du côté de Little Rock. On termine les scénarios soit en trouvant un quelconque accès à la suite (porte, sas, souterrain, fosse à purin), soit en frappant à l'aide d'une barre à mine le frangin Bubba : celui-ci, très dissipé, a une fâcheuse tendance à rester en arrière et à se retrouver perché dans les endroits les plus accessibles ; ce qui fera parfois ressembler Redneck Rampage à un Donkey Kong pour les consanguins.

Paroles et musique

Redneck Rampage est l'un des jeux les plus fendards que j'aie vus depuis bien longtemps. On recense plus d'une trentaine d'expressions débiles propres à cette région ("On ne s'laisse pas emmerder par des cons", par exemple) prononcées avec l'accent du Sud profond, et l'ambiance sonore, pleine de rots et de flatulences, pourra nous faire repérer lors d'une partie en réseau. Les bruits pullulent dans les niveaux, entre ceux des animaux des ennemis ou la proximité d'un juke-box jouant un exécrable rockabilly ; nos oreilles ne se reposeront-elles pas un instant ?

Nos armes à nous qu'on a dans notre bon vieil Arkansas



BARRE À MINE
1,20 m d'acier, l'arme contondante par excellence. On peut en plus s'en servir comme forceps pour les veaux.



DYNAMITE
On la place sous les fauteuils roulants des vétérans, le seul moyen d'en finir définitivement avec le péril alien.



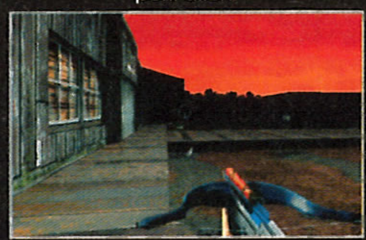
ARME EXTRATERRESTRE FEMELLE/1
Habillé avec ce soutif de grue alien, on risque de vous prendre pour une de ces fiottes d'Abylene. Une énorme puissance de feu.



FLINGUE
Tire des balles qui tuent toutes sortes de trucs.



BARIL DE POUDRE
Marche-pied idéal, il sert aussi à dégager les chemins. A placer n'importe où ; tirer dessus à distance.



ARBALÈTE
Évolution de l'arc des Peaux-rouges ; on tire de la dynamite plus loin, avec ça.



ŒUF ALIEN
Aucune utilité en combat, on a même l'air vaguement con avec ce truc.

Scène de la vie quotidienne de l'Arkansas







D'agréables musiques d'ambiance meubleront des endroits à mourir de trouille comme le cimetière ou le sanatorium. Mais que serait donc Redneck sans ses morceaux aux paroles inoubliables, sur la partie audio du CD "I'll get drunk with or without you", interprétés par Mojo Nixon, les Beat Farmers et le Révérend Horton Heat ?

Les niveaux de l'éthylisme

Il serait bien injuste de croire que la composition des 14 niveaux n'est faite que d'essaimages de clefs, d'armes et de monstres. Un réel effort a été consacré à leur conception. Non seulement ceux-ci sont énormes, mais chacun d'entre eux est une véritable petite œuvre d'art. Ici, point de couleurs chatoyantes pour tromper l'œil et l'ennui ; ici, on ne trouvera que des tons réalistes choisis pour nous plonger dans l'univers bucolique du Sud très profond. À la différence de concurrents comme Blood, les niveaux se démarqueront aussi par leurs merveilles d'humour. À moment donné, vous vous trouverez en face d'un Pitbull, qui continuera à vous mordre y compris en plein milieu d'une tornade ; lorsque vous arrivez dans le bowling, les boules ont été remplacées par des œufs, etc.

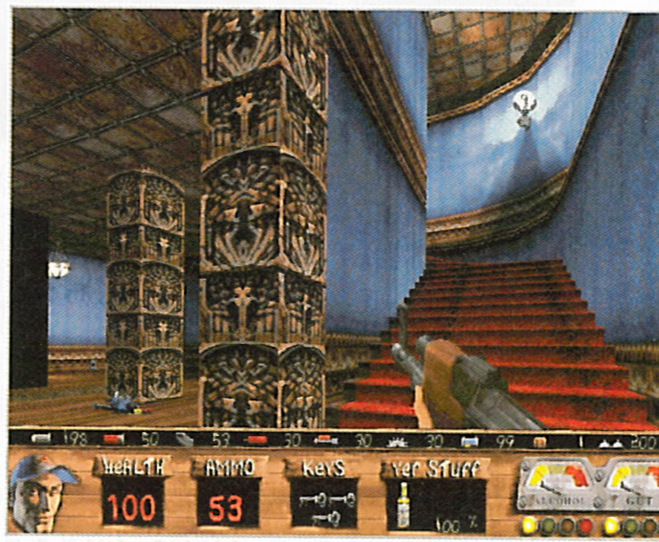
Une fois que l'on a terminé ce jeu, des niveaux comme le cimetière, la mine d'uranium ou bien l'asile de dingues resteront encore longtemps gravés dans nos mémoires. Leur esthétique, le placement des objets, les rares fois où l'on sera resté bloqué comme des crétins à chercher telle ou telle clef pour ouvrir telle serrure placée au gré de l'imagination purulente du gamin du programmeur... Il n'y a point d'énigmes tirées par les cheveux, dans Redneck. Que du naturel, de la variété et de l'immensité.

Cimetière, mine d'uranium, asile de dingues : ambiance Sud profond, quoi.

Partie carrée à la ferme

L'immensité est justement ce qui peut apparaître comme le seul point noir de ce jeu, alors que les premiers niveaux de Duke Nukem 3D étaient des merveilles pour jouer à plusieurs. La très grande étendue des niveaux et la multitude d'endroits pour se planquer risquent de desservir les jeux à moins de 4 personnes ; et seuls des endroits comme la ville, la banlieue du premier niveau ou encore le bowling et son parc de caravanes permettront aux plus solitaires d'entre nous de se retrouver. Inutile en effet de tenter l'asile psychiatrique à moins de 8 joueurs, sous peine de devenir dingues. Heureusement, le dernier niveau de Redneck Rampage ressemble - à deux ou trois surprises près - à celui de son alter ego dans Duke 3D et sera un terrain idéal pour tester des armes sur ses petits camarades. Quoi qu'il en soit, gageons que dès que vous aurez ce numéro de Joystick entre les mains, des p'tits malins auront déjà fabriqué des terrains de jeux conçus pour des parties réseau avec un nombre de joueurs confidentiel.

Bob Arctor

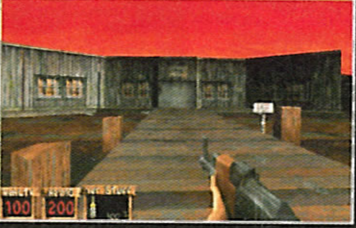


▲ De superbes décors. Tiens, on se croirait à Versailles !



▲ On n'attend plus que la demoiselle pour étrenner le lupanar.


ARME EXTRATERRESTRE FEMELLE/2
Morceau de bras d'un alien. Dévastatrice sur l'étranger mais bouchant les trois quarts de la vision sur le côté droit.


FUSIL D'ASSAUT
Arme bricolée, réplique locale de l'AK 47 ; son recul important vous aidera à dégommer une dizaine d'ennemis assis les uns sur les autres.


SCIE CIRCULAIRE
Grande polyvalence : utilisée dans l'ébénisterie, la charcuterie et la fabrication d'infirmes.


FUSIL DE CHASSE
Évolution du tromblon ; nécessite, pour fonctionner, de la chevrotine ou des clous, grand cône d'effet.

- \+ Le thème, très fouillé
- \+ Le graphisme trop bien foutu
- \+ L'ambiance sonore
- − Le plaisir de jeu en solitaire
- − Certains niveaux trop vastes pour y jouer à peu en réseau
- − Petit bugs lors de parties en réseau local

EN DEUX MOTS

Véritable successeur de Duke Nukem 3D, RR satisfera petits et grands amateurs de shoot'em up. Son humour extraordinaire et la qualité unique de son design en feront LE Doom-like de l'année 97.

TECHN.  82 DESIGN  82 INTÉRÊT  85

Mieux que la fourche, le trident.

Monolith Production est à l'origine d'un Duke Nukem-like qui vous changera des voleurs de poules et autres autochtones élevés au purin. Ici, ça parle de vengeance, de violence, et c'est sanguinolent. Vous voilà prévenu.

Blood



Un bon petit feu pour réchauffer l'atmosphère, il n'y a rien de tel.

Doom-like - Tous joueurs - PC CD-Rom

Décidément, avec Redneck Rampage, le bon vieux moteur de Duke Nukem est à la fête ce mois-ci. Manifestement, Build n'est pas encore complètement largué, et c'est une fichtrement bonne nouvelle pour tous ceux qui sont verts d'avoir déjà terminé le Plutonium Pack. Alors que Redneck vous plonge en plein Sim-Plouc texan, l'univers de Blood est quant à lui clairement orienté gore. Loin des préoccupations des éleveurs de bovins et autres stupides volailles, vous jouez le rôle d'une âme damnée qui a décidé de se rebeller contre son ancien maître, Tchernogob. Ce démon a enlevé votre zombie de fiancée, jetant ainsi à la poubelle les millions de dollars de chirurgie que vous aviez dépensés pour lui procurer une haleine potable. Un beau gâchis, quoi. Et comme votre boulot à vous, c'était plus massacreur d'humains que jardinier en chef, vous allez lui faire cracher ses fausses dents par les oreilles, à cette crevure. Après avoir installé la bête aussi bien sous DOS que sous Mezzanine 95, l'heure est maintenant venue pour vous de configurer l'engin. Outre le 320x200, vous pouvez pousser la résolution jusqu'en 800x600 au maximum. Ce n'est pas pour remuer le couteau dans la plaie, mais le 800x600 n'est pas bien fluide sur un Pentium 200 musclé, ce qui est quand même un peu frustrant. En fait, le 640x480 est particulièrement adapté pour les machines à base de Pentium 150. Maintenant, à vous d'estimer le bon compromis entre la résolu-



La poupée vaudou est un régal à utiliser. Dommage que cela ne marche pas sur ma concierge.



Vous aurez besoin d'un maximum d'armes pour vous en sortir, car Blood est vraiment dur.

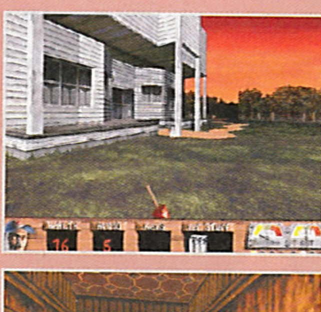


Come on, baby, light my fire !

Le suceur d'énergie en pleine action créatrice.

Redneck Rampage Vs Blood

Alors là, vous vous dites : "Bon, je fais quoi, moi ? J'achète Redneck Rampage ou Blood ?" Après un petit rire embarrassé, nous vous répondrons ceci : "oh, ça dépend..." Redneck Rampage, c'est la dérision à l'état pur. Vous ne cherchez pas à comprendre, votre vie est entièrement dévouée à la bière, aux cochons et aux poules. Bien que particulièrement beau, Redneck intègre cependant moins de détails graphiques que Blood, et est de ce fait un peu plus rapide. D'ailleurs, ce n'est pas un hasard si la résolution maximale proposée est supérieure. Ensuite, les parties en réseau nécessitent réellement beaucoup de joueurs, car l'impression de "vide" est vraiment plus importante que dans Blood. Personnellement, je trouve l'univers de Blood bien plus prenant que celui de Redneck, légèrement lassant à la longue. Les armes sont originales, le sang gicle par hectolitres, les clins d'œil sont nombreux ("Shining", La chose d'"Addams Family", etc.), et les niveaux sont variés. En plus, vous aurez même droit à des séquences cinématiques. Alors, que demande le peuple ? Bah, je sais pas, mais en tout cas, pour moi, le choix est fait.





tion, la taille de la fenêtre et le niveau de détails pour que cela soit jouable sur votre bécane. Tout ce que l'on peut vous dire, c'est qu'apparemment, Blood est moins rapide que son concurrent du mois, mais on en reparlera.

C'est bizarre, cette odeur de pourri...

Bah, oui, mine de rien vous êtes mort depuis un bon paquet d'années, et Zest citron, ils ne connaissent pas encore, aux enfers. Colgate non plus, et c'est dommage, car cela vous aurait fait faire des économies (rapport à la chirurgie... mais bon, bref). On parle, on parle, et pendant ce temps, la Cabale prospère. Il est donc temps d'agir et de vous racheter de tous les méfaits commis en son nom depuis des lustres. Comme tout mort-vivant soucieux du respect des traditions, c'est d'une tombe que vous allez sortir pour réaliser votre vengeance. Vêtu d'une grande cape noire, d'un grand chapeau noir et de grandes bottes... noires également, c'est animé d'un noir dessein que vous allez empaler votre premier zombie dans la joie et la bonne humeur. En effet, vous commencez l'aventure sans autre arme que votre trident, bien utile mais cependant un peu léger pour éradiquer du monstre à la pelle. Rassurez-vous, vous trouverez une douzaine d'autres ustensiles en court de route, tous au fort potentiel destructif. Première éventration, donc. Et premières giclées d'hémoglobine. Avec le baptême du sang, le ton est donné : ça va saigner dru tout au long des 4 épisodes principaux et des 42 niveaux qui composent le jeu. Peu de temps après ce moment d'extase, vous trouvez une nouvelle arme, un pistolet de détresse. Vous savez, le genre de truc pour faire des feux d'artifice lors d'un naufrage, histoire de détendre l'atmosphère à bord de la chaloupe de sauvetage. Si vous avez la bonne idée de planter un projectile dans le ventre d'une créature, celle-ci prend feu et finit par exploser en plusieurs morceaux. Pour peu qu'il reste une tête, vous pourrez même shooter dedans dans un dernier geste de mépris envers l'infâme !



Les poissons rouges sont inhospitaliers en cette saison.



Ceci est un futur ex-mime. Merci Blood pour ce moment de bonheur.

Une ambiance fine et de bon aloi

C'est à ce genre de petites choses que l'on apprécie le souci du détail dont fait montre la réalisation de Blood. En effet, les p'tits gars de Monolith Productions ont réussi à faire du neuf avec du vieux, ce qui, avouons-le, n'est pas donné à tout le monde. L'ambiance graphique notamment est particulièrement réussie. Effectivement, les niveaux sont un régal de variété, de grandeur et de subtilité. On peut citer par exemple le stage du train (un peu comme celui d'Outlaws, mais en mille fois mieux) où vous vous écharpez tandis que l'engin file sur les rails, ou bien encore la fête foraine qui, entre autres, vous permet de jouer les funambules à 15 mètres du sol. Bonheur ultime : vous pourrez même buter du mime. Plaisir rare et délicat pour tout humain neurologiquement normal ! Mélangeant bourrinage et pseudo-réflexion, Blood regorge de pièges assez vicieux. Ainsi, impossible de foncer dans le tas en poussant des cris de bête sous peine de finir rapidement en nourriture pour asticots (ce que vous êtes déjà plus ou moins...). Pour vous situer un peu la chose, les pièges sont du style : "Tiens, je suis devant trois portes, une seule est bonne, les autres déclenchent la crémation immédiate de la pièce. Laquelle dois-je choisir ?"

Ça va saigner dru tout au long des 42 niveaux proposés

Vous êtes un tueur et devez opérer avec une précision chirurgicale. ▼





▲ *Qui a dit que Blood était sanglant ?*

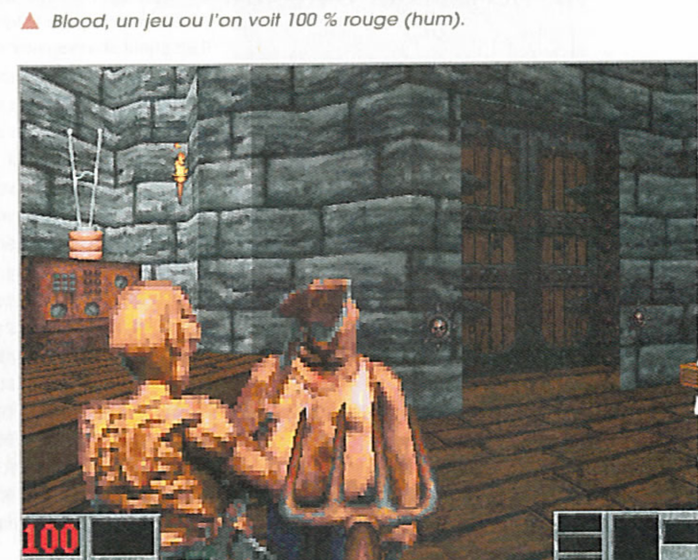
Le genre d'énigme à la con où on perd à tous les coups. Ensuite, bien que les types monstres ne soient pas extrêmement nombreux (17 au total, quand même), ceux-ci sont particulièrement attachants à buter, compte tenu de leurs nombreuses façons de rendre l'âme (destruction, explosion ou crémation). Rien ne vaut le spectacle d'un zombie en train de brûler vif, avant que son squelette ne s'écroule.

▲ *Blood, un jeu ou l'on voit 100 % rouge (hum).*



Prenez de bonnes réseaux-lutions

Aspect plus que primordial dans ce genre de jeu, les parties en réseau. Comme d'habitude, vous pourrez affronter jusqu'à 8 péquins simultanément afin de faire souffrir l'unité carbone rencontrée au hasard d'une connexion Internet. Comme les niveaux sont particulièrement bien pensés (caches, passages secrets, subtilités et tactiques de combat), les parties à plusieurs sont un réel plaisir. En revanche, la plupart des niveaux nécessitent au moins 4 joueurs pour être vraiment amusants, car, vous passerez beaucoup plus de temps à vous chercher qu'à vous tailler les artères. Heureusement, il est possible de consulter sa boule de cristal ou bien la carte, afin de repérer la position de vos ennemis. Cela évite d'abuser de ces lâches méthodes qui consistent à attendre dans un coin que l'adversaire se pointe. Pour vous dire,



▲ *Les monstres peuvent se battre entre eux.*

REMARQUE

Blood est particulièrement bien pensé pour les parties en réseau.

TIP JEU

La difficulté de Blood est relativement élevée. N'oubliez pas de sauvegarder le plus souvent possible.

TIP TECHNIQUE

Blood tourne sous DOS 6.22, alors ne vous en privez pas.





Bestiaire

Voici en long et en large les bestioles que vous allez rencontrer au détour des niveaux de Blood.



Zombie

Le monstre de base reste néanmoins dangereux en raison de sa hache.



Bat

Des chauves-souris, en quelque sorte.



Cerberus

Le pitbull des enfers en chair et en dents.



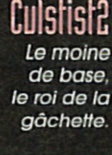
Chrysalid

Cette jolie plante envoie des vapeurs toxiques.



Culstist2

Le moine de base, le roi de la gâchette.



Cusltist1

Le moine en chef, résistant, est toujours armé d'une mitraillette.



Eel

Un futur poisson pané aux dents longues.





Fat Zomb

Le zombie alcoolique est des plus coriaces.



Gillbist

Mieux vaut ne pas approcher de ce spécimen, c'est un nerveux de la palme.



Hellhund

Ça doit au moins bouffer son quintal de Pal par jour, ce machin-là.



Hellhand

Un curieuse sensation de déjà vu.

Rat

Vous trouverez cette vermine en masse.



Gargoyle

Avec son air d'inspecteur des impôts, la gargouille est redoutable.



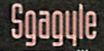
Phantasm

Un fantôme, également appelé Rickie Belles-dents.



Sgagyle

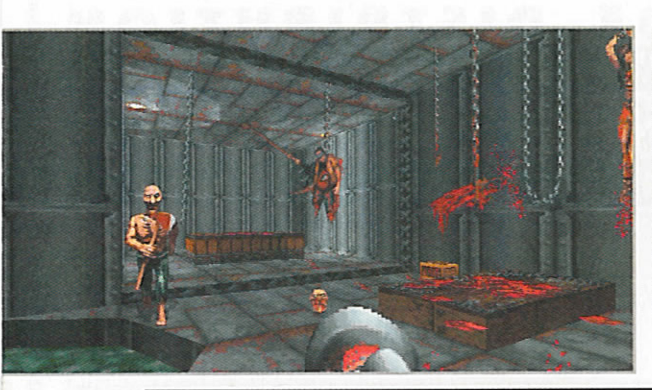
Une gargouille recouverte d'une armure, très endurante.



Spider

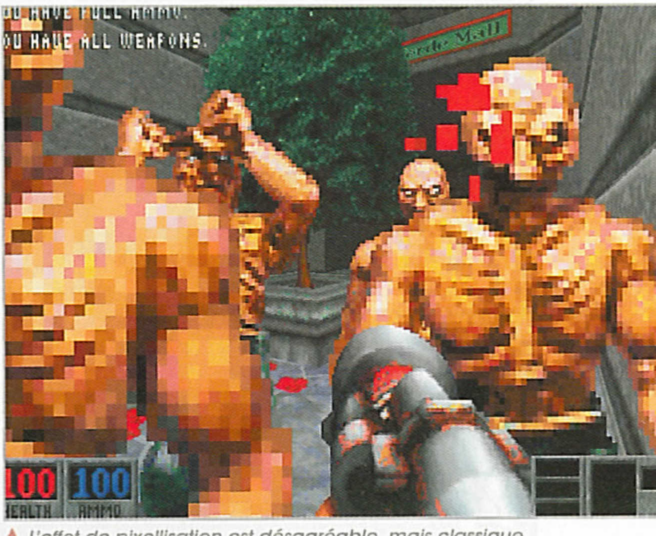
Bah, c'est une araignée, qu'est-ce que vous voulez que je vous dise ?

CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90 RAM 8 MO CD-ROM 2X | EDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR MONOLITH PRODUCTIONS | TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS | NBRE DE JOUEURS 1 À 8





Merci de laisser les lieux aussi propres que vous les avez trouvés en lançant le jeu.



L'effet de pixellisation est désagréable, mais classique.

Des armes en veux-tu en voilà

Douze armes, voilà de quoi vous payer de bonnes tranches de rigolade en technigerbor.



Le trident est efficace à bout portant, mais délicat à utiliser.



Le lance-missiles fait exploser les gueux en mille morceaux, mais attention à ne pas vous blesser dans la manœuvre.



Le pistolet de détresse envoie des fusées qui foutent le feu aux ennemis.



La dynamite Il existe trois façon de l'utiliser : soit elle explose immédiatement, soit elle explose au passage d'un ennemi, soit vous déclenchez l'explosion à distance.



L'aspirateur de vie récupère l'énergie vitale de vos adversaires.



Le fusil à pompe l'arme préférée des "duke-nukemers", est terrible à bout portant.

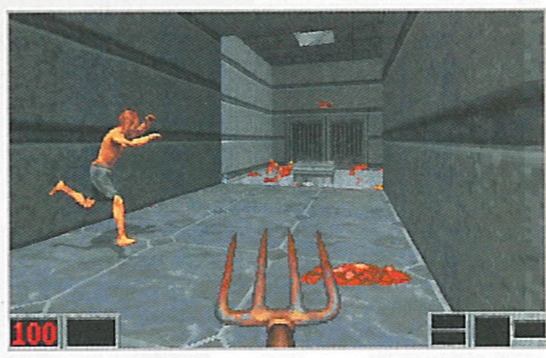


Le crâne envoie des éclairs fulgurants sur tous les ennemis aux alentours.



La mitraillette classique, mais toujours utile pour balayer rapidement de gauche à droite.

La poupée vaudou est une invention géniale pour blesser ses ennemis à distance, sans se déplacer. Et en plus, c'est original.



Faites payer les innocents, ils le méritent.

Blood est le jeu en réseau auquel nous avons le plus joué à la rédac, ces dernière semaines. On pourra juste regretter les phrases automatiques un peu "limites" lancées par l'ordinateur pour signifier la mort d'un adversaire (machin-truc a "sodomisé" bidule, etc.). À part cela, vous aurez compris que Blood est vraiment un excellent jeu d'action, beau, varié, techniquement réussi (mais ça n'est pas une surprise), et paradoxalement assez original. De plus, un éditeur de niveaux est fourni avec la version complète, ce qui laisse présager de petits bijoux, construits et imaginés par des milliards d'aficionados. Une nouvelle référence en la matière, sans aucun doute.

Fishbone

Vous pourrez pousser la résolution jusqu'en 800x600 maximum

- \+ Les niveaux parfaits pour le jeu en réseau
- \+ L'ambiance particulièrement gore
- \+ Des armes originales et bien saignantes
- − Le 800x600 n'est pas fluide sur un P200
- − Les phrases automatiques un peu "limites"

EN DEUX MOTS

Beau, bien pensé et original par certains aspects, Blood est un excellent jeu d'action, aussi bien en solo qu'à plusieurs.



Le moteur d'Over the Reich ne nous est pas tout à fait inconnu : il reprend le principe de Flight Commander 2. Et le mélange entre simulateur de vol et de wargame prend bien.

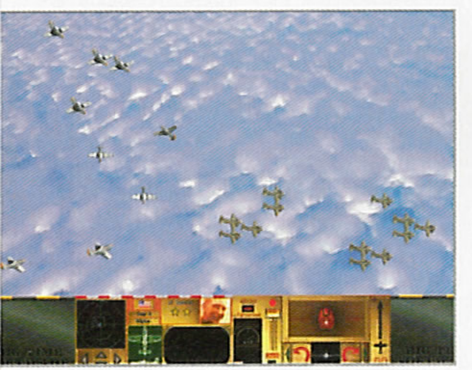


▲ Le B17. Déjà à l'époque, Boeing recensait plusieurs crashes par mois.

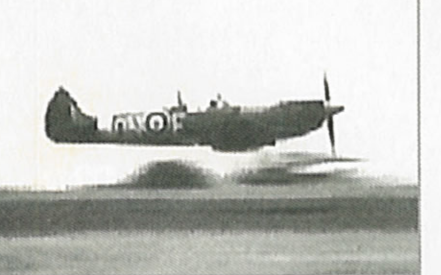
MEGASTAR joystick

Over the Reich

Wargame/Simulation - Tous joueurs - PC et Mac CD-Rom



▲ Attaque de bimoteurs venant de la Bochie.



▲ Est-ce une fusée ? Est-ce un humain ? Non crétin, c'est un avion !

Basé sur la même interface que FC2 (wargame de guerre aérienne contemporaine), Over The Reich nous invite à prendre le commandement d'escadrilles d'avions pendant la Seconde Guerre mondiale. Issu du célèbre jeu de plateau d'Avalon Hill, il se pourrait qu'OTR prépare la piste pour tous ses coreligionnaires aux doux noms de "Achtung Spittfire !" ou encore "The Speed of Heath".

À mi-chemin entre la simulation et le wargame

En l'an de grâce 1993 (date de conception de Flight Commander 2), les wargames austères et chiants régnaient en maîtres absolus, y compris dans les cieux. À cette date, personne n'avait encore songé à remplacer ces satanés pions carrés et ces hideuses cases hexagonales par un autre truc, plus simple, plus visuel et mieux adapté au portage sur micro. Aussi, Big Time Software créa-t-il l'événement en remplaçant tout ce fatras par une interface représentant quelque chose de plus contextuel : un tableau de bord. C'est ainsi que les wargamers médusés virent apparaître un manche à balai, un écran radar et une multitude d'indicateurs. Malgré cela, ce produit de grande qualité disparut peu à peu des étals de nos revendeurs préférés au profit de softs plus simplistes, tels que les "General" de S.S.I.



▲ Le P47 Thunderbolt. Ma mère me l'avait offert en maquette, j'avais 10 ans, j'ai toujours pas réussi à le monter. Un de mes grands regrets.

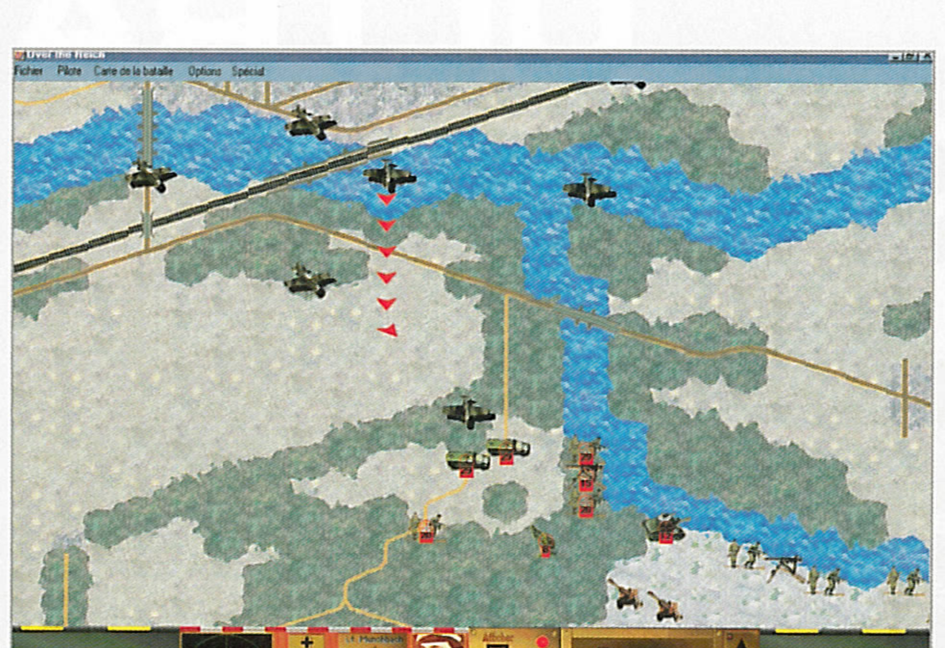
Principe de jeu

Le théâtre des opérations de Over the Reich n'est autre que le pays germain grand cru millésimé 1943-1945. D'où le titre. Toutes les missions et campagnes se déroulent donc au-dessus de l'Allemagne nazie. Au tout début d'une campagne, vous satisferez

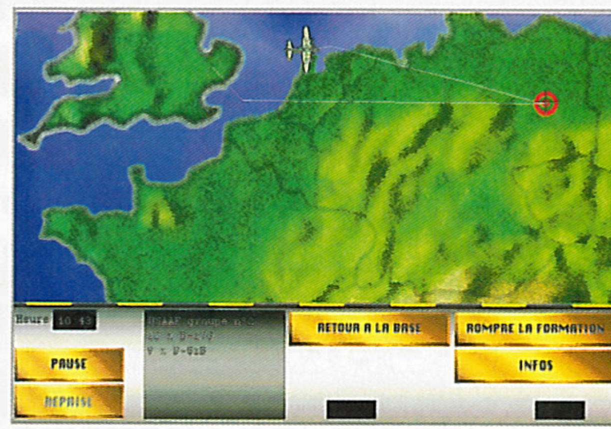


◀ L'Oberstroumpfürher Karl Miscavige attaque l'ennemi. Plus tard, il émigrera en Argentine pour fonder une secte.

CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90 8 MO RAM S-VGA MAC 68K/PPC 8 MO RAM ■ TEXTE ET VOIX VO ■ EDITEUR ALSYD MULTIMEDIA
■ DÉVELOPPEUR BIG TIME SOFTWARE/AVALON HILL (USA) ■ NBRE DE JOUEURS 2 MAXI EN FACE À FACE SUR LA MÊME BÉCANE OU PAR E-MAIL



◀ *Une attaque au sol à grande vitesse : un peu de marksmanship sera bien utile.*



▲ *La carte de suivi de la mission. Souligné en rouge : un gros truc rouge.*



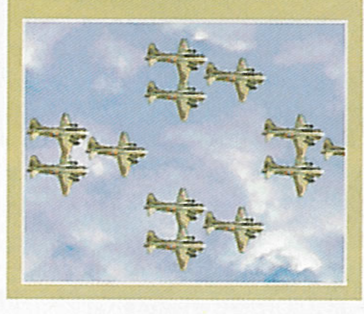
Un air de valse

Lors d'un combat, les appareils sont montrés en perspective oblique et le combat se déroule en trois tours.

TOUR 1 : MOUVEMENT.
Les points de déplacement affichés (symbolisés par des flèches) seront relatifs à votre vélocité. Avec le manche à balai, vous pourrez très intuitivement effectuer des manœuvres complexes et les visualiser instantanément. Divers paramètres seront pris en compte comme la force en G, l'altitude, les réflexes des pilotes, l'attitude de l'avion en fin de tour et le comportement de l'avion aux différents niveaux de vol.

TOUR 2 : TIR.
Si vous êtes à portée, une cible apparaît sur l'avion adverse pour montrer une solution de tir et un pourcentage de chances de faire mouche. À cet instant, vous pourrez choisir les armes à utiliser pour cet assaut ou bien décider de ne pas tirer.

TOUR 3 : TIR D'OPPORTUNITÉ.
Les tourelles des bombardiers tirent sur tout ce qui est à portée et les appareils n'ayant pas fait feu au préalable pourront tirer sur une cible passant par là. La gestion des dégâts est aussi précise que sur un bon simulateur de vol, et de multiples incidents (de provenance humaine ou mécanique) pourront apparaître lors d'une joute.



à la désormais traditionnelle présentation : nom, surnom, nom de l'unité et après le choix d'un corps aérien (Luftwaffe, US Air Force ou Royal Air Force), vous serez acheminé dans vos quartiers. Là, plusieurs choix se présenteront à vous : jouer en campagne, effectuer l'une des 55 missions en solo, ou prendre part à un duel aérien, voire à un jeu en réseau.

Ressources humaines

Avec l'option Campagne, vous aurez accès à un écran détaillant votre escadrille et les caractéristiques de la dizaine de pilotes qui la composent. L'as (5 victoires) profitera de plusieurs bonus pendant un combat stressant, l'œil de lynx pourra repérer et identifier un appareil à plusieurs kilomètres, quant au pilote vétéran, il pourra faire reculer l'enveloppe de vol de l'avion bien au-delà de ses limites. Ici, il faudra prendre garde à ne pas enrôler dans une mission de 5 appareils 5 pilotes chevronnés ; une bonne gestion du personnel consiste aussi à former les bleus au combat tout en les protégeant avec un as. De même, l'intervalle entre les missions étant généralement très réduit, il serait bien imprudent, voire impossible, de faire voler les même pilotes deux fois de suite.

Balade au-dessus d'un nid de Boches

Après ce choix crucial, et un briefing pour le moins concis, vous pourrez enfin voir la carte de l'Europe de l'Ouest avec un avion qui se balade dessus, symbolisant la position de votre escadrille, suit les «waypoints» et marque une halte à chaque événement. Il pourra parfois arriver, au détour d'un couloir aérien, que l'on fasse des rencontres. Ces dernières peuvent êtres prolifiques (groupe de bombardiers non protégés) ou dangereuses (escadre de chasseurs dans vos 6 heures). Après une tentative d'identification, vous pourrez au choix tenter de fuir ou attaquer. Puis, lorsque vous aurez atteint les objectifs de votre mission, vous tenterez de rejoindre sain et sauf votre base. Chemin faisant, vous déciderez peut-être de séparer votre groupe en deux ou de laisser en arrière des appareils endommagés.

Prestige de l'uniforme

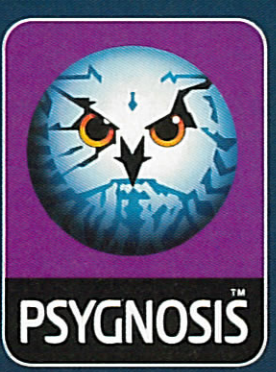
Suivant le grade militaire que vous avez endossé, vos possibilités de manœuvres sont plus ou moins larges. Lors d'un combat, on s'apercevra de la grande fidélité dans le respect de l'enveloppe de vol des 19 appareils proposés. Le meilleur moyen d'apprendre à utiliser vos machines sera de lire leur historique et leurs tactiques dans l'encyclopédie. Ces dernières seront applicables à la lettre lors d'un combat. Les missions seront tout aussi réalistes, jusque dans les formations de bombardiers et de leurs escortes. On pourra aussi plus particulièrement se rendre compte de l'importance d'une formation lors d'une passe d'attaque d'un objectif au sol entouré par des Flacks.

Bob Arctor

- \+ Une interface de jeu exceptionnelle pour un wargame
- \+ Une excellente représentation des modèles de vol
- \+ Un grand confort
- \+ Sur PC, l'installation minimale (3 mégas) marche très... ... bien sur une bonne machine. Il fallait le souligner.
- \- Les films pourris, limite escroquerie
- \- Période du conflit (marre des schleus et des rosbifs)

EN DEUX MOTS
L'interface de combat parfaitement intuitive met ce jeu à la portée de tous. Et "tous" auraient bien tort de s'en priver.





"La chouette est une espèce protégée. Apprenez à aimer MONSTER 3D, des MONSTER SOUND avec des jeux

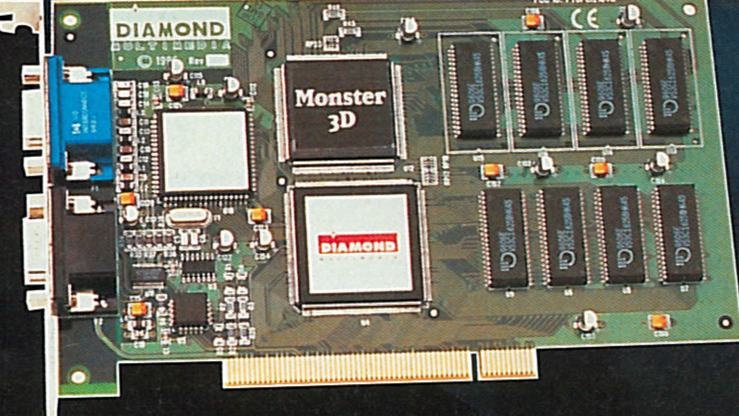
ULTRA CONCOURS SUR LE 3615

LES CHOUETTES CADEAUX :

- 5 cartes accélératrices Monster 3D
- 1 carte-son 3D temps réel Monster Sound
- 2 fax/modem Supra Express 33.6
- 15 jeux Formula One PC CD
- 15 jeux WipEout 2097 PC CD
- 10 Gamepad SideWinder
- 20 K7 Vidéo du film «Hackers»
- 30 T-Shirt Psygnosis
- 30 T-Shirt Diamond
- 50 Tapis de souris Psygnosis
- 50 Tapis de souris Diamond



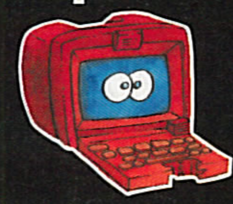
Une chouette carte Monster Sound



Une chouette carte Monster 3D



Un chouette Fax/Modem



3615 JOYSTICK
1,29F la minute





les chouettes. Celle de PSYGNOSIS vous fait gagner des FORMULA 1 et WIPEOUT 2097 tout pile-poil conçus exprès pour!"

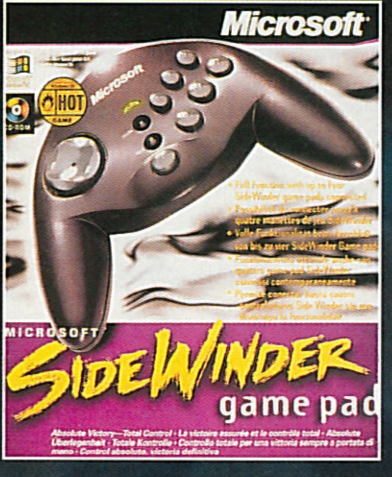
CHOUETTE PSYGNOSIS JOYSTICK



Un chouette jeu WipEout 2097



Un chouette jeu Formula one

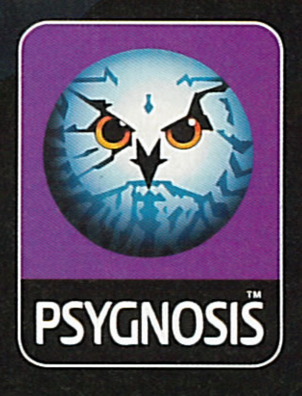




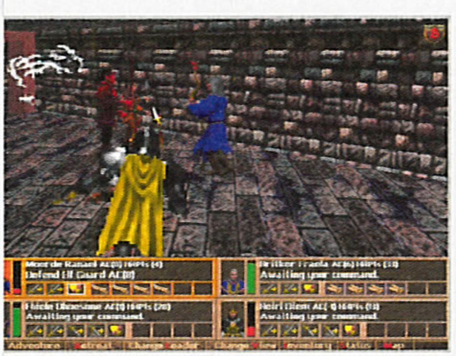
Un chouette gamepad SideWinder

<HACKERS>

Un chouette film "Hackers"



Oui, la chouette est protégée. Foutez-y la paix, à la chouette, et elle vous filera plein de cadeaux. C'est sympa une chouette.D'ailleurs l'expression ne dit-elle pas "sympa comme une chouette"? Même si c'est une grosse chouette. C'est pas la taille qui compte,comme disait mon arrière grand-maman, qui était très ...





▲ Exploration d'un donjon... pas de surprise, c'est du Ultima Underworld ou du Daggerfall pour l'interface, mis à part que l'on joue plusieurs personnages et donc que les combats sont en vue 3D de l'extérieur.

C'est un gouffre, une béance dans laquelle la totalité des joueurs de jeux de rôles risquent d'être aspirés... les estomacs fragiles sont priés de s'abstenir car voici un gros morceau, appétissant mais pas facile à digérer car il reste pas mal de grumeaux.

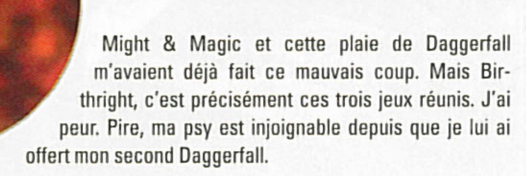
Birthright

Stratégie/Action/Gestion
Joueurs confirmés - PC CD Rom

L e matin, je me lève, j'allume mon PC, je joue à Birthright. Après, je joue à Birthright, et la nuit pour me changer les idées je joue à Birthright. Aux aurores, je m'en vais épuisé rejoindre ma couche. J'essaye de dormir. Les pions continuent à se déplacer sous mes paupières fermées. Dans mon sommeil, je joue à Birthright. Daggerfall m'avait fait ce coup-là tout le mois de mars, et j'avais été acculé à prendre une décision drastique : offrir le CD à mon ex-nana qui révisait justement des examens importants. Hop, d'une pierre j'ai fait deux coups : non seulement je lui ai pourri son avenir scolaire - une vengeance sévère mais méritée - mais en plus j'ai enfin pu passer une poignée de vraies nuits de sommeil. Il y a bien eu cette petite rechute mi-avril (je me suis racheté Daggerfall suite à une crise de manque), mais ma psychiatre a fait du très bon boulot et maintenant je ne me lève plus la nuit pour vérifier s'il n'y a pas un passage secret sous mon lit. Master of Magic, Heroes of



▲ Ces sales tronches sont vos conseillers... qui ne donnent que rarement de bons conseils.



Might & Magic et cette plaie de Daggerfall m'avaient déjà fait ce mauvais coup. Mais Birthright, c'est précisément ces trois jeux réunis. J'ai peur. Pire, ma psy est injoignable depuis que je lui ai offert mon second Daggerfall.

Théorème de Birthright : MOM + HoM&M + DF = BR

Rassembler les trois meilleurs softs d'heroic-fantasy en un seul, voilà donc la monstruosité qu'a commise Synergistic. Le tout se situe bien sûr dans l'univers de Dongeon & Dragon qui, a défaut d'être cohérent, présente l'indéniable qualité d'être universellement connu.

Dans un continent divisé en une trentaine de pays, quatre races se haïssent cordialement : les humains, les nains, les elfes et les elfes noirs. Des rancœurs millénaires déchirent même les races entre elles et, pour finir de coller la zone, y a la Gorgonne. C'est le méchant, l'incarnation du chaos rampant. Son effrayante montée en puissance sert de fil conducteur au scénario de Birthright. Pour renvoyer le monstre dans les limbes, il vous faudra gérer économiquement et stratégiquement votre pays, engager des héros et étendre votre influence en nouant des alliances (partie inspirée de Master of Magic). Autre moyen de gagner en puissance : faire la guerre et gagner du territoire (partie inspirée de Might & Magic). Enfin, il vous faudra payer de votre personne en descendant vous-même dans des donjons infestés de monstres, et cela afin de résoudre divers problèmes locaux tels que des raids

Un avant-goût de l'ampleur du jeu



Un tour de jeu se déroule de la manière suivante. D'abord les préliminaires : il faut équilibrer recettes et dépenses entre des taxes plus ou moins sévères. Une fois cela réglé (c'est finalement bien fait et assez simple) on entre dans le tour proprement dit. On a droit à trois phases d'actions seulement par tour, entre les dix-huit proposées (un choix délicat) :

1. Partir à l'aventure explorer un donjon
2. Construire une route
3. Créer une guilde, un temple, une source magique ou un Palais de justice
4. Relations diplomatiques avec les autres souverains
5. Créer un site de téléportation
6. Ne rien foutre
7. Engager un héros
8. Soulever une armée
9. Gérer ses fiefs
10. Agiter ou apaiser les provinces
11. S'approprier une guilde ennemie
12. Déclarer la guerre
13. Espionner ou assassiner
14. Fortifier un fief
15. S'approprier un fief
16. Faire agir un héros
17. Lancer un sort à l'échelle stratégique
18. Créer une route de commerce





















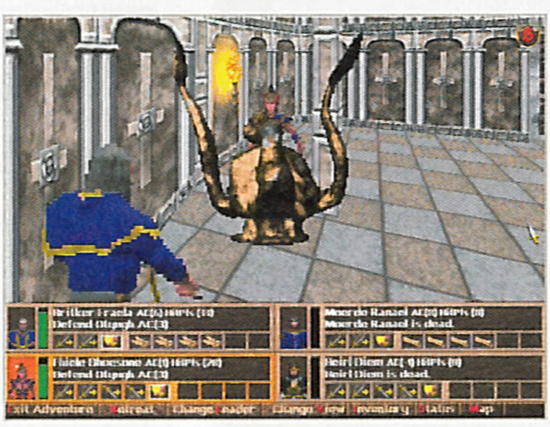
de goblins ; mais aussi pour récupérer des reliques qui augmenteront votre pouvoir (partie inspirée de Daggerfall).

C'est énorme pour un seul jeu, mais l'intérêt en est évidemment décuplé : quand on en a marre de gérer, on descend dans un donjon. Quand on en a ras le cake de casser du monstre, on se paye une bonne guerre. Mieux, si une seule des trois parties du jeu vous intéresse finalement, il est possible, en début de partie, de zapper les deux autres.

Vivrai-je assez vieux pour finir ce jeu ?

Vingtième heure de jeu non-stop, j'ai une boîte de raviolis froids dans le ventre. Mes yeux sont deux fentes irritées, et je viens d'arriver à bout des trois modes Tutorial. Et dire qu'il y a des





Le vrai jeu ne commence qu'au moment où l'on se décide enfin à prendre sa première raclée en mode Expert.

Embaucher un héros, OK, mais reste à voir son alignement... Un voleur chaotique et mauvais dans vos troupes risque de poser problème ▼.



jeux qui se finissent en vingt heures ! Dans le cas de Birthright, c'est le temps qu'il faut pour piger les règles. Heureusement, les modes Tutorial sont très bien faits. Des conseillers guident mes premiers pas, m'encouragent, me mâchent le boulot : comprendre Birthright est déjà un jeu très excitant en soi. Première originalité, Birthright propose non pas des niveaux de difficulté qui rendent l'intelligence de l'ordinateur plus ou moins débile, mais des niveaux de complexité des règles, ce qui est loin d'être idiot :

- En mode Basic, la plupart des tâches sont gérées par l'ordinateur. Tout ce qu'on a à faire, c'est pousser des pions, engager des héros, partir à l'aventure dans des donjons pour récupérer telle ou telle relique. Fastoche et accessible à tous , même à un animateur de TF1.

En mode Avancé, ça commence à se compliquer, donc à devenir vraiment intéressant : les règles de commerce et de diplomatie avec les autres pays sont ajoutées. On ressent déjà bien plus la sensation de maîtriser quelque chose. Mais la grande frustration c'est de savoir que l'ordinateur, lui, joue toujours avec les règles du mode Expert. Il utilise contre vous des options auxquelles vous n'avez pas accès telles que l'assassinat, la subversion, l'utilisation de magie à l'échelle stratégique, etc. Bref, ces deux premiers modes sont encore un entraînement, et le vrai jeu ne commence qu'au moment où l'on se décide enfin à prendre sa première raclée en mode Expert, à armes égales avec l'ordinateur.

Tuiles 3 en 1

Je dois avoir cumulé une centaine d'heures de jeu, j'ai mal partout, surtout là, et puis là aussi ; bref, je vais mal. Je tente de joindre ma psy, mais sa secrétaire m'apprend qu'elle est en rendez-vous chez sa psy. Tant pis, j'avais besoin de parler, c'est à

◄ *Les donjons sont courts mais marrants : passages secrets, trappes, monstres trésors, objets magiques, reliques... Du Donjon & Dragon tout craché. Même les sorts que l'on lance sortent tout droit du célèbre Advanced Dongeon & Dragon qui a bercé notre adolescence boutonneuse.*

Test

Birthright

■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 133** ■ EDITEUR **SIERRA** ■ DÉVELOPPEUR **SYNERGISTIC SOFTWARE USA**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 8**



▲ *Chargez, fidèles guerriers ! Le personnage que vous incarnez peut non seulement se taper une petite descente dans un donjon, mais aussi se mêler aux hommes de troupe pour les galvaniser, lancer des sorts et charger à leur côté. Mais attention, s'il meurt, vous avez perdu.*



vous que je vais me confier. Premier constat : chaque partie de Birthright prise indépendamment (wargame, gestion et jeu de rôles) est inférieure au jeu dont Birthright s'est inspiré (Heroes of Might & Magic, Master of Magic et Daggerfall). Les parties wargames à l'échelle tactique sont trop simplistes et se résument à déplacer des troupes sur un terrain de 3 x 5 segments. Une jolie vue 3D visualise agréablement les combats, mais on s'en lasse d'autant plus que les combats sont trop longs et qu'on ne peut pas balader la caméra partout où l'on voudrait.

Les «donjons» sont intéressants, mais l'intelligence des monstres se limite à défendre un territoire. Le moteur 3D est légèrement inférieur à celui de Daggerfall. Les décors sont moins beaux, et surtout on joue plusieurs personnages à la fois. On ne personnifie plus un héros qui va s'en sortir par ses propres moyens, mais toute une équipe, ce qui est moins captivant. Le plus atroce, c'est de ne jamais pouvoir sauver à l'intérieur des donjons, qui heureusement sont toujours courts. Par contre, grande idée : on peut en sortir à tout moment sans avoir à se retaper tous les labyrinthes à rebours. Un progrès notable par rapport à Daggerfall. Le seul d'ailleurs.

C'est la partie stratégique qui est de loin la plus profonde. Elle est pourtant confuse. Malgré une interface réussie, certains détails ont été oubliés, comme de marquer les territoires et frontières aux couleurs des différents ennemis. Pour savoir à qui appartient tel ou tel fief, il faut cliquer dessus. Perte de temps. On ne peut sauvegarder qu'à la fin des trois phases qui composent un tour de jeu. Or, un tour peut prendre plusieurs heures si par exemple on décide d'explorer un donjon. Conclusion, jouer à Birthright c'est l'assurance de bien des rendez-vous ratés. On sait quand on commence, mais jamais quand l'ordinateur va enfin nous autoriser à sauvegarder.

TIPS TECHNIQUE

Ma version n'acceptait de tourner qu'en émulation DOS sous Windows95 ; ce qui explique peut-être et en partie les problèmes de lenteur dont je parle.

TIPS JEU

Ne snobez pas les trois modes Tutorial et ayez l'humilité de commencer en mode Avancé avant d'entamer une partie en mode Expert... Ça ne sera pas du luxe pour tout assimiler.

Captivant, voire engouffrant

Ma psy, elle, aurait su comment conclure ce test, mais elle refuse catégoriquement de jeter même un seul coup d'œil à Birthright avant d'avoir fini Daggerfall (la pauvre a beaucoup maigri). Va falloir que je me débrouille tout seul. Question : Birthright est-il indispensable à votre ludothèque ? Malgré tous ses défauts, le jeu a réussi à intégrer tout ce que nous aimons, c'est l'équivalent de Lotus 1,2,3 ou de Works appliqué à l'heroic-fantasy. Le jeu est captivant, voire engouffrant. Sa durée de vie est virtuellement illimitée, si l'on prend en compte le fait qu'il propose une option multijoueur (dont je ne sais malheureusement rien, puisqu'elle ne fonctionne pas encore sur la bêta que je teste). Mais le moteur est lourd, limite poussif. Il faut un P166 minimum pour le faire tourner, alors que la doc mentionne un 486DX100 comme config minimum... Permettez-moi de douter de la véracité de vos dires, monsieur doc. Le système de sauvegarde est foireux. En revanche, les trois parties du jeu s'imbriquent étonnamment bien les unes dans les autres, tout en évitant la lassitude trop fréquente de se paumer dans des donjons ou de pousser des pions. Voici donc ma réponse : oui Birthright est un excellent jeu, mais il aurait pu être mieux et cela tenait à peu de choses. C'est énervant, mais si, comme moi, vous êtes un drogué de ce type de soft, vous passerez aisément outre tous ces défauts. Dernier détail, Birthright suportera la 3Dfx mais cette option non plus n'était pas intégrée à la bêta que j'ai testée.

monsieur pomme de terre

Permettez-moi quelques réserves...

Il est systématique que les jeux que nous testons soient buggués, ce sont toujours des bêtas non finalisées que l'éditeur nous fournit en s'engageant à ce que les problèmes soient corrigés d'ici la parution. Mais la version de Birthright me fait un peu peur : elle plante souvent, présente des problèmes de rafraîchissement de la RAM qui saturent l'ordinateur après une vingtaine de tours (il faut sauvegarder et rebooter régulièrement). Ni le mode multijoueur ni l'émulation 3Dfx ne sont intégrés, et la magie ne fontionne pas encore à l'échelle tactique. Ça fait beaucoup pour un jeu qui sort bientôt. Les programmeurs auront-ils le temps de fixer tout ça ? Le doute m'assaille. C'était exactement le cas pour Daggerfall et Master of Magic. Il a fallu se coltiner chaque mois un nouveau patch pour jouer sur une version stable. Espérons que l'histoire ne se reproduira pas. Mais qui sait ? Réponse dans le prochain Joy.

- \+ Une durée de vie illimitée
- \+ Le mode Tutorial rattrape la complexité du jeu
- \+ Un jeu qui peut difficilement lasser
- \+ Entièrement en S-VGA et compatible 3Dfx
- − C'est lent, même sur P166
- − Le système de sauvegarde est minable
- − l'interface est parfois confuse

EN DEUX MOTS

Birthright est une sorte de compilation de ce qui s'est fait de mieux en softs d'heroic-fantasy : Master of Magic, Heroes of Might & Magic et Daggerfall. Ça marche bien, mais lentement. On ne peut pas tout avoir.





KENNY LEVITZ PERCUTE DE PLEIN FOUET UN POULET, TANDIS QUE LADY BIRD TENTE D'ÉCHAPPER AUX BOUTEILLES D'ACIDE DE DR NITROUS.
ET VOUS ?... AU FAIT, LES CLÉS SONT SUR LE CONTACT !
WRECKIN CREW
DRIVE DANGEROUSLY
...LA COURSE D'ARCADE NOUVELLE GÉNÉRATION.
* UN SUPER MOTEUR 3D POUR UNE JOUABILITÉ MAXIMALE ET DES ANIMATIONS SVGA TRÈS CARTOON!
* 8 PILOTES AVEC DES MOUVEMENTS SPÉCIAUX DÉLIRANTS, DANS DES BOLIDES À VOUS COUPER LE SOUFFLE!
* 5 ENVIRONNEMENTS : DES GRATTE-CIEL DE NEW YORK AUX PISTES D'AUSTRALIE.
* PLUS DE 1300 OBJETS QUI INTERAGISSENT DANS LA COURSE.
* DES COMBATS DÉTONNANTS ET DES FIGURES ÉPOUSTOUFLANTES.
* A 2 SUR LE MÊME PC ET JUSQU'À 8 EN RÉSEAU.
JOYSTICK : "LE SOFT QUI RISQUE DE FAIRE IMPLOSER VOTRE PC SOUS PEU", "UNE PETITE BOMBE À DESTINATION DES FANS DE COURSE ET D'ARCADE".
BIENTÔT DISPONIBLE SUR CD-ROM PC ET PLAYSTATION.
PlayStation
CD-ROM PC
TELSTAR
Electronic Studios
http://www.ubisoft.fr
Infos Trucs et Astuces
3615 Ubi Soft
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

■ CONFIG. MINI. 68040 - 8 MO DE RAM HD 23 MO CD 2X OPTIMISÉ POWER MAC
■ ED. MacSoft ■ DÉV. PARANOÏD PRODUCTION USA ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 8



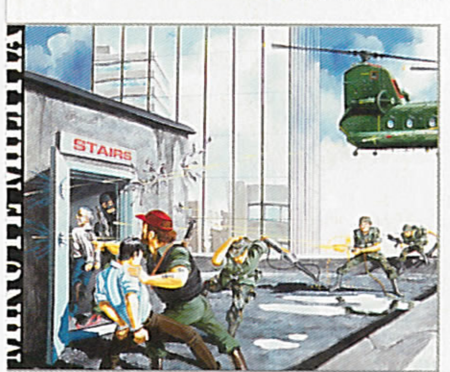


Et... plop ! Un nouveau jeu basé sur le moteur de Marathon 2. Un énième marathon-like, alors ? Eh bien oui, mais pas un vulgaire remake : un jeu de massacre bien plus varié que ses pairs.

Damage Incorporated

Marathon-like - Public averti - Mac CD-Rom


Mission en Sicile



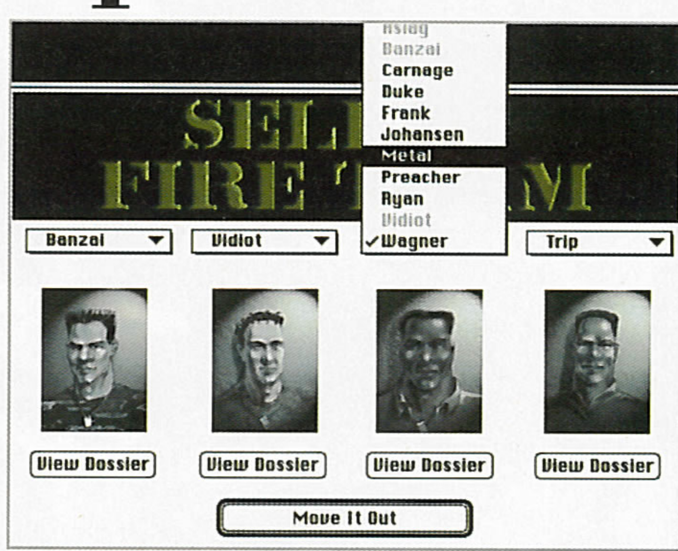
Une des illustrations de début de mission. Il n'a pas l'air heureux, le preneur d'otages...

Vous incarnez donc un Marines chargé d'accomplir une série de missions plus ou moins délicates. Vous venez d'intégrer le groupe "Damage Incorporated". En ce moment, plusieurs éléments menacent la sécurité de l'État, vous allez donc essayer de remettre de l'ordre dans tout ça. Vous disposez d'un arsenal très complet : baïonnette, pistolets, fusils d'assaut, grenades et autre lance-missiles. Dans votre fusil, vous pourrez non seulement mettre des balles classiques, mais aussi des balles au phosphore ou encore à l'acide. La grande nouveauté de Damage Incorporated, c'est que désormais, vous n'êtes plus seul ! Non seulement d'implacables ennemis vous tiennent une compagnie assidue (c'est normal), mais vous aurez aussi affaire à des otages ou à d'autres membres de votre organisation.

Vous serez acompagné de coéquipiers, dûment choisis en début de mission. Certains d'entre eux sont des soldats, les autres des spécialistes. En effet, il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge pour mener à bien une mission. Parfois, il faudra découvrir des documents secrets sans même tirer un coup de feu. Vous aurez également à secourir des collègues ou des otages, à désamorcer des bombes avec l'aide d'un spécialiste...

Vous donnerez des ordres à l'équipe qui vous accompagne. Ils pourront vous attendre sagement, vous suivre comme des petits chiens, ou encore explorer le terrain et tirer sur tout ce qui bouge, et se faire descendre aussi. Il est arrivé qu'un de mes gars me trahisse et abatte les autres avant que j'aie eu le temps de l'éliminer !

Vous opérerez dans cinq environnements différents déclinés sur plus de 30 niveaux. La carte permet de repérer son équipe, mais aussi ses ennemis. Vous pouvez également voir l'action à travers les yeux de chacun de vos équipiers. Vous pouvez vous immiscer dans des conduits d'aération ou encore vous introduire dans des maisons



Choisissez bien votre équipe, votre vie en dépend !

en passant par la fenêtre... Le jeu utilise le moteur de Marathon II. Vous bénéficierez donc de la notion d'environnement paramétrable, du jeu en réseau et autres facilités. Cependant, dans la mesure où il y a de nombreux éléments à gérer, le moteur commence à montrer ses limites. Il serait temps que Bungie nous en fasse un nouveau ! En attendant, moi je repars en mission, mon chef compte sur moi pour mettre la main sur ces satanés documents secrets.

Tiberius

+ On dirige une équipe.
+ Des missions variées.
+ Le choix des munitions pour les armes.
- On atteint les limites du moteur de marathon 2
- Certains éléments du décor ont tendance à bloquer le chemin

EN DEUX MOTS

Bien que basé sur le moteur de Marathon II, Damage Incorporated possède son lot d'originalités. Les missions sont variées, l'environnement visuel et sonore impeccables. De quoi passer de bonnes heures dans la peau d'un Marines. Sir, yes, Sir !






Fusil de combat Savage, modèle 77E 12-Guage. Très efficace, surtout avec les balles acides.


Lance-roquettes SMAW. Chargé avec des missiles Stinger, il fait des ravages.

Test



■ CONFIG MINI 68040 33 MHZ RAM 8 MO DD 50 MO CD 4X 13" OPTIMISE POWER MAC ■ NBRE DE JOUEURS 1 ■ EDITEUR SIERRA ■ DEVELOPPEUR DYNAMIX USA ■ TEXTE ET VOIX VO

Rama

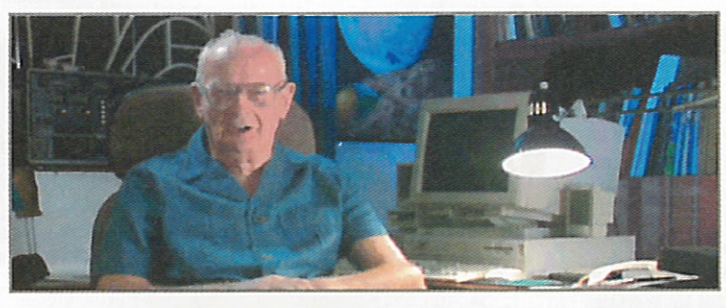
Aventure - Tous joueurs - Mac CD - Rom





Un immense vaisseau alien s'est mystérieusement introduit dans notre système solaire. Vous y êtes envoyé, avec vos collègues astronautes, pour résoudre de nombreuses énigmes et percer les mystères de cette civilisation. Le jeu s'inspire des romans de Clarke, à l'atmosphère étonnante – le graphisme superbe y est pour quelque chose. Tout au long de votre progression, vous trouverez de nombreux objets bizarres qui serviront à résoudre les énigmes, dont la difficulté va croissant (certaines, particulièrement ardues, nécessitent de bonnes aptitudes à la logique et aux mathématiques...). L'ambiance sonore n'est pas désagréable, mais n'égale pas en qualité le graphisme. L'interface est évidemment "sierra-like", donc très ergonomique. Le jeu est en version anglaise. Dommage, car certains personnages aux accents caractéristiques sont assez difficiles à comprendre. Les amateurs apprécieront l'interview d'Arthur C. Clarke, mais l'absence de traduction est décidement bien gênante. Voilà un jeu qui aurait mérité une meilleure note... en français !

Tiberius



- \+ Le scénario
- \+ La durée de vie
- \+ Le graphisme
- \+ La difficulté progressive
- \+ La présence de Clarke
- – En anglais
- – Ambiance sonore moyenne

EN DEUX MOTS

Fanatiques de science-fiction en général, et de celle d'Arthur C. Clarke en particulier, réjouissez-vous. Rama débarque sur les écrans de vos Macintosh. Et c'est assez réussi.



TECHN. 75 DESIGN 85 INTÉRÊT 75

Test

■ CONFIGURATION MINIMUM 486DX4 100 8 MO RAM S-VGA MAC 68K/PPC 8 MO RAM ■ NBRE DE JOUEURS 1
■ EDITEUR INFOGRAME ■ DEVELOPPEUR BYRON PREISS MULTIMEDIA ■ TEXTE ET VOIX VF

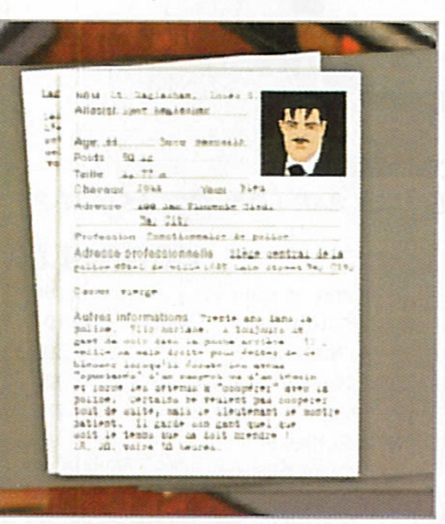
Changement de décor, nous voilà débarqués dans le Hollywood d'avant-guerre. Et pas débarqués n'importe comment, mais dans la peau d'un type qui pense beaucoup, boit trop, fricote avec la pègre locale et ne sort pas sans son flingue.

Private Eye

Aventure - Néophytes - PC & Mac CD-Rom



▲ *Un hôtel : c'est la nuit, et curieusement deux fenêtres sont allumées.*



▲ *À l'instar de J. Edgar Hoover, Marlowe se constitue un fichier de beaux moustachus.*

J'ai toujours admiré les hommes vivant un peu avant la dernière guerre. Pensez un peu, ces gens menaient une existence simple, se privant des agréments modernes indispensable comme le VTT, l'énergie nucléaire, l'exploration des océans ou l'utilisation de la roue. Raymond Chandler fut de ceux-ci : une âme simple mais noble et passionnée, dévorant la vie comme la Sécu ma fiche de paye. Après une brève carrière dans le pétrole, il s'attela à l'écriture de romans noirs. Son premier roman, "The Big Sleep", parut dans un Pulp et fut suivi de six autres œuvres majeures qui ont donné autant de films. Incarné successivement à l'écran par Humphrey Bogart et Robert Mitchum, le célèbre privé Philip Marlowe a laissé une empreinte indéniable dans le cinéma autiste grâce à une diction traînante et à une très agaçante façon de répéter plusieurs fois son nom dans la même phrase, comme s'il voulait être payé deux fois : "Je suis Marlowe, Philip Marlowe".

Bon d'accord, et le jeu ?

Private Eye est inspiré de "Little Sister" que l'on peut lire en français sous le titre cryptique de "Playback". Un jour comme un autre, une grue brune affublée de lunettes de fonctionnaire vient vous voir dans votre bouge pour vous proposer de retrouver son frère disparu depuis trois mois. Au fil de l'enquête, vous serez amené à fréquenter les producteurs véreux du coin, individus peu recommandables, une Mexicaine nympho, une actrice de troisième zone genre Kaprisky et un chauve. Bon, inutile de s'étendre sur le scénario, car dans le jeu vous pourrez soit revivre la trame du bouquin soit suivre l'une des variantes. Sachez toutefois que sans atteindre les sommets des meilleurs Chandler, ce roman est suffisamment intéressant et inconnu pour que l'aventure soit riche en rebondissements et pour que les droits d'adaptation soient réduits au minimum.

Une intéressante façon d'aborder le graphisme à été inaugurée ici. Les trois quarts du soft sont constitués d'animations où les personnages ont l'air d'avoir été dessinés avec Illustrator. Autant pour le rendu de l'époque, mais ça donne un look assez novateur et loin d'être sans intérêt. L'interface est aisément maniable, et entre les longues cinématiques (on ne peut pas les interrompre...), on se déplace dans des décors en 3D. Côté ambiance encore, les voix en français ne sont pas un ratage comme c'est le cas dans tant d'autres produits ; enfin, une musique jazz (je déteste la musique "live") ponctue l'action et favorisera le sommeil du nourisson.

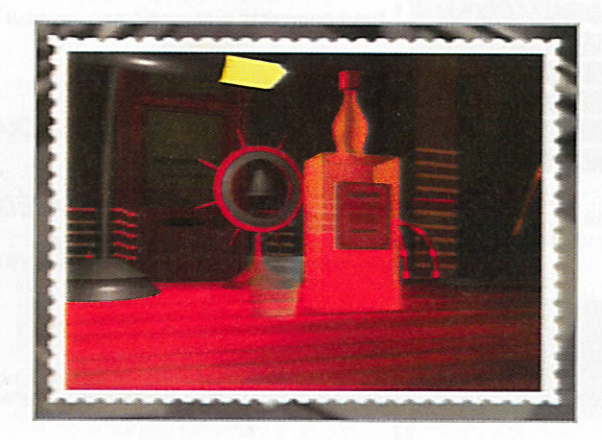
Bob Arctor



▲ *Femme à lunettes, femme à enquête ?*



▲ *Le tic de Marlowe : et vas-y que j'me gratte les péloches.*



TIP TECHNIQUE

Obligation de passer en 256 couleurs. Moi, ça m'irrite. Je pendrais bien le tire-au-flanc qui a fait la palette.

TIP JEU

Pour penser, il faut boire. Pour vous écouter penser sur la situation présente, veillez à vider régulièrement le bourbon du mini-bar. Méfiez-vous des femmes, particulièrement de celles qui ont des cheveux.

REMARQUE

Le jeu sera livré avec le roman "Playback" en français.

+ L'intrigue, linéaire mais bien sympa tout de même
+ Le design original et permettant une tonne de cinématiques
+ Les cinématiques avec un réel effort de cadrage
- Pas le meilleur roman de Chandler
- La musique jazz "live"

EN DEUX MOTS

Un jeu au graphisme original, qui lance notre ami détective dans une intrigue assez passionnante, mais aux trames trop linéaires et aux passages cinématiques obligés.



Test



■ CONFIG MINI 68040 33 MHZ RAM 16 MO DD 25 MO CD 2X 13" OPTIMISE POWER MAC ■ NBRE DE JOUEURS 1 ■ EDITEUR SIERRA ■ DEVELOPPEUR SIERRA USA ■ TEXTE ET VOIX VO

Leisure Suit Larry 7

Aventure
Tous joueurs
Mac CD-Rom

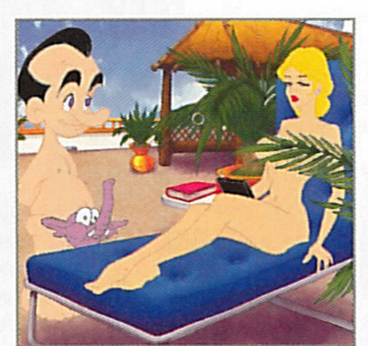


Il revient et il est très content. Les nouvelles aventures du plus ringuard des drageurs se déroulent cette fois-ci sur un bateau. On aurait presque pu intituler cet épisode "Larry s'amuse dans la croisière". Toujours égal à lui-même, notre héros va donc devoir exercer ses talents sur un paquebot, et tenter, malgré son physique plutôt ingrat, de séduire les beautés présentes sur le navire. Le jeu est assez classique, mais intègre quelques petits "plus" assez inhabituels. Ainsi, grâce au CyberSNIFF 2000™, un bout de carton à gratter livré avec le jeu, vous allez avoir droit à Larry en odorama ! Lorsque vous visitez certains lieux, tels que les cuisines, un petit logo clignote dans le coin de l'écran indiquant qu'il est temps de sniffer. Je vous laisse imaginer les odeurs que vous allez découvrir... La musique et les bruitages correspondent bien au jeu. L'interface, même si elle demeure simple, a été quelque peu améliorée, et il est possible de choisir plusieurs actions à l'aide de menus hiérarchisés. Le sexe est bien sûr la seule motivation de notre héros et l'élément central du jeu, donc à déconseiller aux plus jeunes (quoique...). D'ailleurs, le curseur n'est autre qu'une capote qui se déroule lorsque vous passez sur une zone.. euh.. sensible (ce n'est pas sale, c'est comme ça que ça s'appelle !). L'humour est bien sûr omniprésent, et les jeux de mots fusent à toute berzingue dans cet épisode, probablement le meilleur de la série.

Tiberius



▲ *Wouah ! Superbe, la piaule. En bas à droite, le carré indique qu'il est temps de gratter la case 6 du CyberSNIFF™. Beurk...*



▲ *Oops, je m'ai trompé...*

+ Larry est de retour !
+ L'ambiance sonore, visuelle... et olfactive
+ Les dialogues
- En anglais (jeux de mots compris)
- J'ai le mal de mer

EN DEUX MOTS

C'est le retour de Larry pour de nouvelles aventures érotico-corico... euh, non.. érotico-comiques. Toujours plus délirant, un vrai régal. Non obsédé, s'abstenir !





Prenant le contre-pied des jeux violents et cruels comme Blood ou Redneck Rampage, l'équipe d'Adeline, forte de ses succès précédents, s'est attelée à concocter une nouvelle aventure pour notre Quetch national.

Little Big Adventure 2

Aventure - Tous joueurs - PC CD-Rom

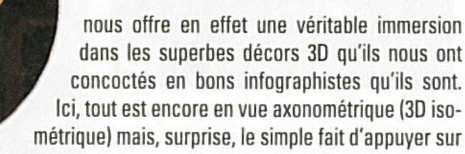


350 000, pas moins. Oui, 350 000 joueurs sont tombés sous le charme de ce petit personnage moyennement intelligent et curieusement vêtu. Dans le contexte ludique de l'époque, Little Big Adventure avait pour seuls atouts son concept et son moteur de jeu en 3D. Il réussit pourtant à exploser les ventes grâce à un scénario original et à un thème plutôt déroutant. Depuis, chez Adeline, les choses ont bien évolué du point de vue technique, a fortiori depuis la mise au point de Time Commando, leur dernier produit où l'"extra 3D motion" fit son apparition pour le plus grand bonheur des petits et des grands guerriers.

Moteur

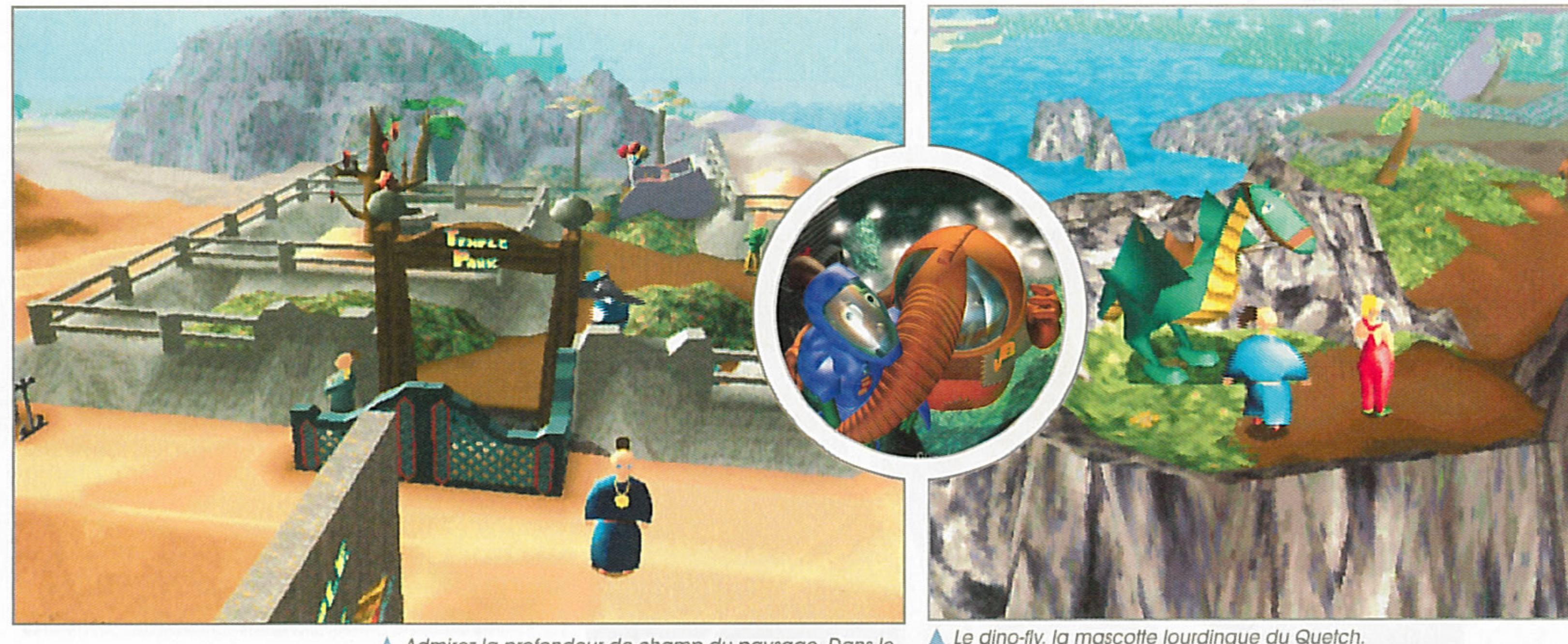
Ce n'est toutefois pas la même technologie qui est utilisée pour Little Big Adventure 2, mais bien un nouveau moteur qui, sans révolutionner le jeu d'aventure comme Alone in the Dark en son temps, risque de créer un certain frisson dans l'échine des aficionados des King Quest-like ou autres "je-clique-sur-la-porte-et-j'entre-dans-la-pièce". L'équipe de Little Big Adventure deuxième du nom





nous offre en effet une véritable immersion dans les superbes décors 3D qu'ils nous ont concoctés en bons infographistes qu'ils sont. Ici, tout est encore en vue axonométrique (3D isométrique) mais, surprise, le simple fait d'appuyer sur Enter permet de mouvoir la caméra fixant les personnages afin d'adopter de multiples points de vue et, ceci, où que l'on se trouve (pourvu que l'on soit à l'extérieur). Ainsi, le fait de ne plus avoir la vue bouchée par tel objet ou élément du décor permet de mieux se rendre compte de l'immense boulot des graphistes qui ont conçu toutes les îles et intérieurs entièrement en 3 dimensions, les mappant habilement de textures à l'aide de leurs petits bras rageurs. Chemin faisant, on remarquera au passage des possibilités de sauvegarde à tout moment, la présence d'une esquive latérale et une gestion enfin correcte du déplacement du personnage car, pour mémoire, dans le premier épisode, il butait sur les murs comme Gilbert Montagné (mille excuses s'il nous lit) sur son violon.

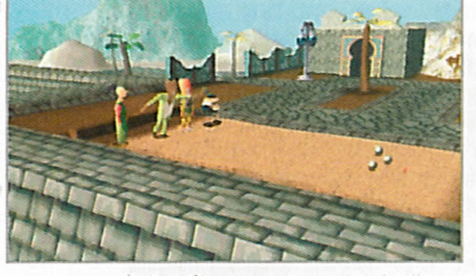
L'abominable papier peint étoilé de la chambre du futur nouveau-né. Il faudra choisir entre la douceur de vivre et les aventures trépidantes.



▲ Admirez la profondeur de champ du paysage. Dans le fin fond de l'écran, on distingue un extraterrestre déguisé en cactus.

▲ Le dino-fly, la mascotte lourdingue du Quetch.

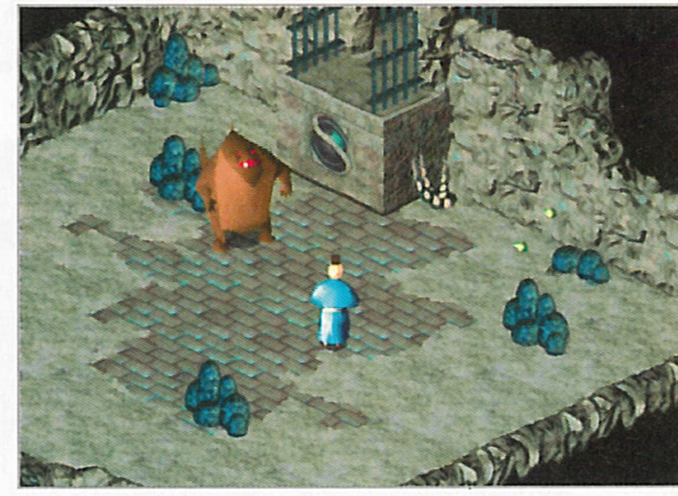




▲ La pétanque, un sport galactique pour tous les extraterrestres.

Hooo, le zoli Casimir...

À l'instar du premier opuscule de la saga, LBA2 peut s'enorgueillir d'un graphisme particulièrement soigné. Le décor dans lequel évolue le petit Quetch est d'une exquise variété, et on déambulera ainsi avec plaisir dans 60 000 km² de terrain (dixit les programmeurs), repartis sur plusieurs îles et même plusieurs planètes. Sans rien dévoiler du scénario, je peux bien vous raconter qu'au bout de trois heures de jeu, je me suis aperçu que j'étais passé par une trentaine d'endroits différents. Et cet univers est en perpétuelle agitation, tout bouge, des personnages secondaires (habitants de la ville, animaux...) aux éléments du décor (pluie, mer...), rien n'est jamais statique. Et on se rend vraiment compte de la puissance du moteur d'affichage en apercevant ces êtres qui se meuvent à une centaine de mètres dans le fond de la scène. Le même souci a été apporté à l'amélioration des déplacements des personnages qui seront désormais plus fluides sans être toutefois ralentis par une bécane de milieu de gamme genre 486 DX4 100. Le passage d'une scène extérieure à un intérieur se fait sans transition remarquable, les caméras se contentant de recentrer le champ. Les personnages sont nombreux (on compte pas moins de 300 protagonistes). Quant aux dialogues, les gars d'Adeline nous en ont collés pour deux heures et demie. Et en cinq langues. De quoi apprendre un dialecte étranger à peu de frais.



▲ Le monstre légendaire de la falaise répond au charmant nom de Tralu.



▲ La soucoupe, comme le buggy, est toujours en rodage.

Principe du jeu

Le contrôle du personnage reste similaire à celui qui prévalait dans le premier volet : les quatre touches fléchées permettent de le faire évoluer dans le décor. Petite amélioration, on peut désormais sauter plus facilement ou se laisser glisser le long des pentes. Comme dans LBA1, les attitudes du personnage sont primordiales : à l'aide de quatre touches, on va déterminer dans quel état d'esprit Twinsen va agir. S'il est dans son état normal, il pourra ouvrir des portes ou fouiller des lieux. Dans des dispositions plus sportives, il se déplacera en courant et pourra sauter. Un peu énervé, il pourra essayer de se la jouer en utilisant les poings. Quant au mode discret, il permet de ne pas se faire remarquer en se déplaçant à une incroyable lenteur. Parfois aussi ces limites peuvent être affranchies lors de l'utilisation de certains objets. Ainsi, par exemple, en empoignant une épée, Twinsen se met à jouer au derviche-tourneur en mode agressif et fait des acrobaties à la Zorro en mode sportif. L'utilisation des objets est un peu plus aisée cette fois, un inventaire consultable à tout moment permet d'accéder à n'importe quel ustensile.



▲ Parmi les meilleurs potes de Twinsen, on compte un éléphant. On choisit pas ses amis.

Frédéric Raynal, concepteur et chef de projet

Petite interview vite faite de Frédéric Raynal, auteur des Little Big Adventure 1 et 2.

Joy : D'où t'est venue le concept de LBA ?
Frédéric Raynal : Eh bien c'était tout au début de Adeline, on voulait prendre à contre-pied la nouvelle vague de jeux plus ou moins violents qui arrivaient. On voulait de même innover dans le thème en faisant un jeu d'aventure mi-3D mi-isométrique dans un monde délirant. Yaelle (Baroz, son épouse) nous avait offert a tous des petits buggies, a partir de là, nous avons développé le monde et l'histoire pour que ça cadre avec le look de ces jouets tout ronds.

Joy : Et quant à l'idée de LBA2 ?
F.R. : En vérité, lorsque nous avons commencé à le développer, on misait sur le fait que le monde allait subir l'assaut de la mode extraterrestre (séries, films...), c'était aussi une bonne excuse pour faire sortir un peu Twinsen de son île et d'aller le trimbaler dans bien d'autres endroits exotiques.

Joy : A propos de Twinsen, aux Etats-Unis le jeu est sorti sous le titre Relentless. Pourquoi ?
F.R. : Les gens chargés de l'export ont estimé que Little Big Adventure sonnait comme "aventure moyenne", et ils l'ont donc rebaptisé "Relentless", ce qui veut dire "sans pitié" (ce qui ne veut donc plus rien dire si on connaît le jeu). Cela a beaucoup desservi ce produit aux Etats-Unis, c'était une connerie.

Joy : D'autres regrets sur LBA1 ? C'est le moment d'en parler...
F.R : Oui, très peu de personnes se sont aperçu que les personnages étaient en vraie 3D et non des sprites. Nous avions d'ailleurs volontairement omis de parler de la technique au profit de l'aventure. C'était peut-être une erreur.

Joy : Le "background" a l'air d'avoir été très fouillé. Comment l'avez-vous conçu ?
F.R. : Lorsqu'on a fondé Adeline, on passait la moitié du temps à discuter de Twinsen et de sa vie en général, ce qui fait que toutes les personnes travaillant dessus connaissaient les personnages et le monde sur le bout des doigts. On connaît donc des milliers d'anecdotes et de faits qui n'apparaissent pas dans le jeu.

Joy : Hem... Je trouve les voix un peu... euh, pas bien.
F.R. : Par rapport a la version 1, on a changé, mais comme ce type de voix plaisait beaucoup dans les pays... européens. En revanche, les voix en allemand seront beaucoup plus serieuses, car en Allemagne le ton "cartoon" ne passe pas vraiment.

Joy : Un little Big Adventure 3 de prévu ?
F.R. : Oui, il en est bien sûr question avec un moteur 3D encore plus poussé, mais pour le moment on va plutôt faire une grande pause comme celle que l'on a faite avec Time Commando. Le changement, ça aère.

Joy : Tu m'as dit que Twinsen était ton personnage préféré. Pourquoi ? Tu penses qu'il te ressemble ?
F.R. : Sans être un anti-héros total, il est gentil, brave et courageux.

Joy (lèche-bottes) : Un peu à l'image d'Adeline ?
F.R. (modeste) : Oui.

Scénario

C'est là que le bât peut blesser... On aimera ou on détestera ce jeu grâce ou à cause de son thème. Bien entendu, la joie des fanatiques du premier LBA sera décuplée, et quant aux nouveaux venus, ils leur faudra un briefing complet pour comprendre que oui, vraiment, ils vont évoluer dans un monde de lapichons et de globos en incarnant un héros au faciès lunaire vêtu d'une robe bleue, jetant une baballe en caoutchouc sur ses ennemis pour se défendre. Reprenant fidèlement l'univers de Little Big Adventure 1, nous allons de nouveau être plongés dans ce merveilleux monde aux couleurs chatoyantes. Car ça fleure bon l'imaginaire français, tout ça. J'y ai retrouvé tout ce qui m'a le plus marqué dans mon enfance : lapins parlants (oui, j'ai eu une enfance à la con), extra-terrestres ayant l'air de sortir d'une chimiothérapie, soucoupes volantes très fifties, femmes rondouillardes, etc. C'est dingue comme les programmeurs arrivent encore à jouer avec mon inconscient.

À ce propos, inconscient, Twinsen l'est sans aucun doute : comme je vous le disais dans la preview, il a mis sa copine enceinte dans une île où les allocations familiales n'existent même pas et a offert toutes ses affaires magiques à un musée.

Le voilà donc démuni face à la vraie vie : plus d'aventures extravagantes, mener une existence rangée et décorer la chambre du nouveau-né constituent ses deux plus grands espoirs à brève échéance. Fort heureusement, un beau matin, la pluie ne cesse de tomber. Le dino-fly (alter-ego local d'une R5) vient de se prendre un coup de foudre sur la queue et chute de plusieurs dizaines de mètres jusque dans le jardin de notre héros. Sa copine, très prévenante, lui demande donc d'aller chercher un remède pour soigner ce gros patapouf. En déambulant dans le village, Twinsen interroge les passants sur la disparition du mage météo censé juguler les éléments et prévenir toute averse. Peine perdue, tout le monde se souvient l'avoir vu jouer de la guitare près de la falaise... À partir de là, Twinsen est entraîné dans un malstrom

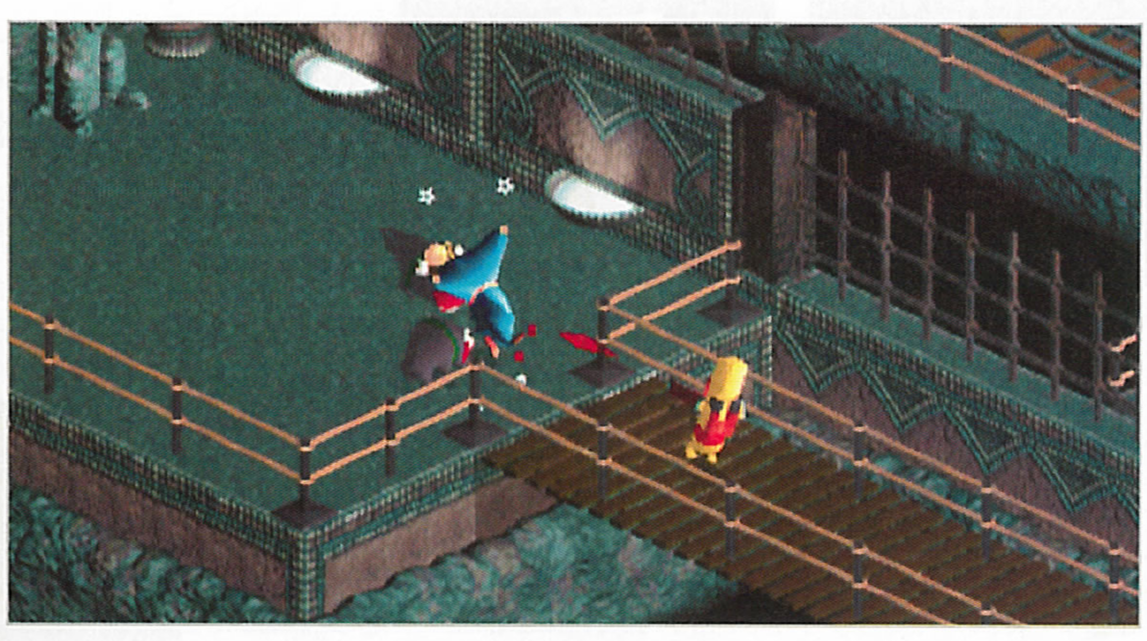


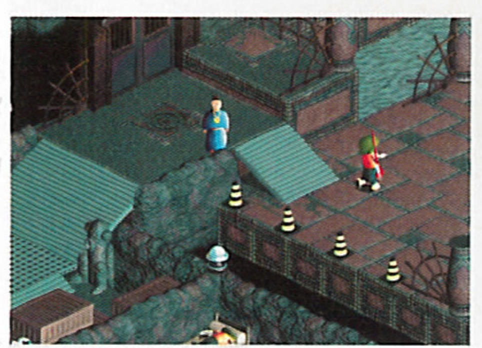
MS DOS 7.0 MS DOS 6.22

■ MACHINE **PC CD-ROM** ■ CONFIG MINI **PENTIUM 100 16 RAM S-VGA** ■ ÉDITEUR **ACTIVISION**
■ DÉVLOPPEUR **ADELINE SOFTWARE FRANCE** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**

Un moyen de se déplacer rapidement : le buggy. On trouvera même un circuit de course qui concurrencerait presque F1 GP2 ou Formula One. ▼









▲ *Sur Twinsenland, les plages de sable doré offrent un agréable moment de farniente à tous les joyeux habitants.*

d'événements plus ou moins contrôlables et sans vouloir trop en révéler sur le jeu, sachez toutefois qu'une fois les nuages dissipés, les Twinseniens auront la surprise de voir atterrir des astronefs en plein cœur du village. Tu parles d'un coup de bol... Ces nouveaux visiteurs, sortes de petits êtres assez fourbes répondant aux doux noms d'Esmers, sont venus pour découvrir la civilisation du coin. Chose curieuse, notre héros apprend bientôt la disparition du mage chez qui il était allé chercher un remède pour son dino-fly. Ainsi Twinsen sera amené à rencontrer de nouvelles races, découvrir d'autres planètes, combattre des monstres légendaires pour tenter, une fois de plus, de sauver le monde. Chemin faisant, on pourra, à juste titre être effrayé par un monde aussi vaste. Mais la perspective d'une durée de vie d'une heure au minimum nous fera bien vite oublier ce petit désagrément.

Compliments divers

Situé quelque part, dans un quelconque endroit où le niais sublime le beau, Little Big Adventure ne se prive pas de nous faire marrer tous les dix mètres. On pourrait difficilement citer la moitié des gags du jeu de mémoire, tellement il en contient. Un exemple, au détour d'un couloir, on devra combattre le personnage de Time Commando toujours aussi plat vu de profil. Ailleurs, au cours d'une promenade avec sa fiancée, il faudra tenir compte de ses doléances quant à l'endroit où elle veut aller folâtrer, et avoir ainsi la conversation la plus inintéressante qui soit avec une vache... Bref, tout a été conçu pour rendre les personnages attachants. Même les méchants, théâtraux au possible, finissent par attendrir.

Après cette énumération de compliments sur cet excellent jeu, il serait bienvenu de parler un peu de ses quelques défauts. Tout d'abord, les voix, beaucoup trop stéréotypées. Du gniard pleurnichard à la voix douce de la femelle, leurs timbres rappellent souvent celles des bien mauvaises imitations de "comiques" provinciaux. Fort heureusement, rien ne nous empêche de jouer sans les voix. Quant à la musique, un peu trop mièvre, elle semble avoir souffert de toute l'attention portée à la programmation et au graphisme. Heureusement, l'ambiance sonore n'a pas l'air d'en avoir trop pâti. Petit regret aussi concernant le choix des touches sur le clavier : la palette d'attitudes allant de F5 à F7 est assez difficile d'emploi et pour peu que l'on joue sous Windows 95, il faudra faire attention à ne pas appuyer par mégarde sur Alt et Entrée (ce qui peut arriver bien souvent vu le grand usage qui est fait de ces touches dans LBA).

Bob Arctor

Une promenade en amoureux par temps de pluie. ▼





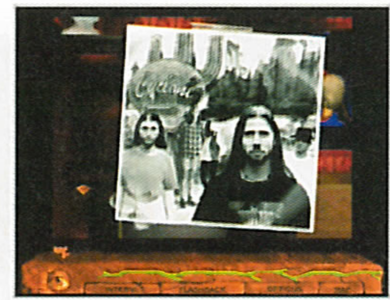
+ L'entière refonte du moteur
+ Le graphisme en parfaite harmonie avec le scénar
+ La grande durée de vie
- Les voix et les musiques, à s'enfoncer un clou dans le tympan

EN DEUX MOTS

Un grand jeu succède à un autre grand jeu. Petite prouesse technique tant au niveau du moteur que du graphisme, LBA2 fera la joie de tous et toutes.







Il est beau, sonore et angoissant. Non, ce n'est pas Bob Arctor. C'est juste Shivers 2, mélopées, énigmes et pas mal de stress au fin fond de l'Arizona.

Cyclone
Cité des Ames Perdues

Réflexion - Tous joueurs - PC CD-Rom



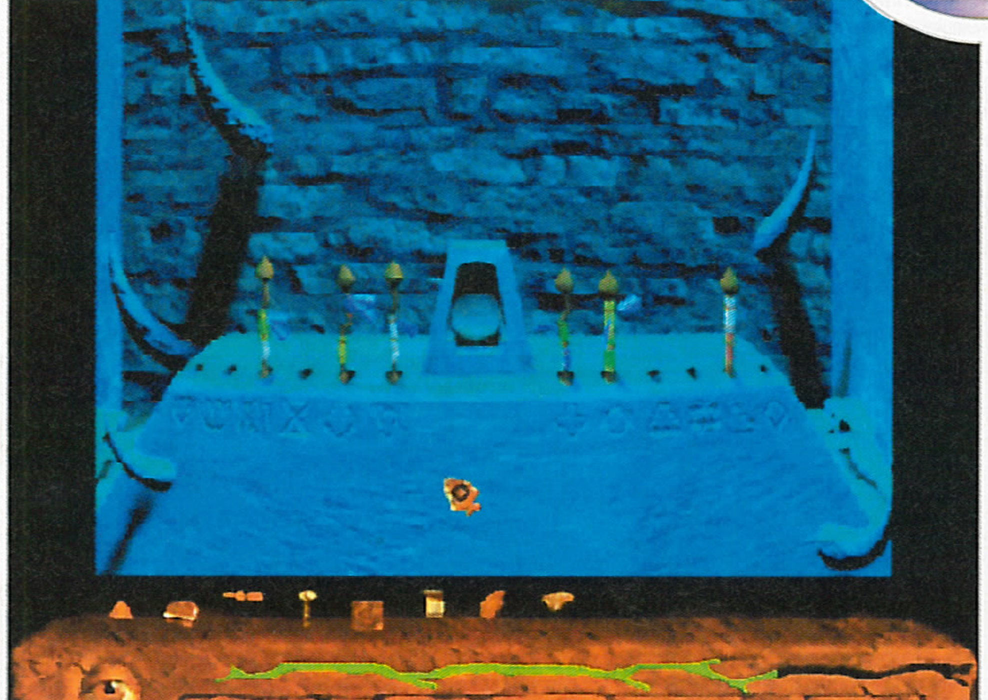
Comme le dit si bien monsieur pomme de terre, les betteraves, c'est très bon en vinaigrette. Moi, j'aime pas trop. Je préfère les patates... surtout quand il s'est pas rasé. Mais bon, rien à voir avec la petite ville américaine dans laquelle vous débarquez. Seul le réceptionniste est là pour vous accueillir à coups de batte de base-ball. Sympa, les mecs. Vos chers et tendres amis, qui devaient vous attendre, ont bizarrement disparu. Faut dire qu'en débarquant dans une ville qui s'appelle Cyclone, on peut s'attendre au pire. Paumée au fin fond de l'Arizona, cette charmante bourgade ressemble à Amityville. Et histoire de vous rassurer définitivement, la ville semble avoir été désertée par la plupart de ses habitants. Bonnes vacances !

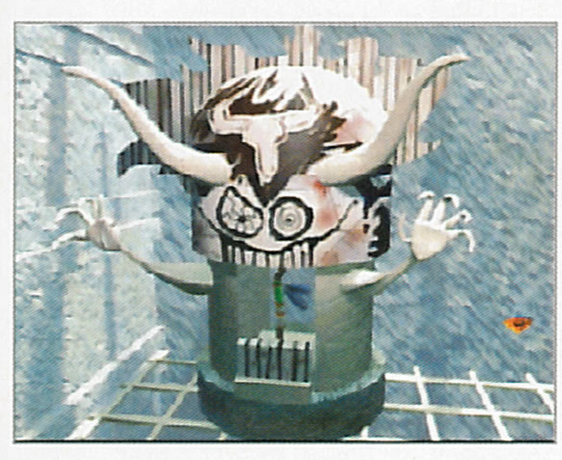


▲ Dans le canyon, certaines inscriptions, les "petroglyphes", cachent des puzzles. À chaque bahos correspond un puzzle à résoudre pour aller plus loin.

Puzzles, pop and pop-corn

Heureusement, vos talents, conjugués à ceux de vos amis (mais si, vous avez des amis...) vous permettront de démêler ce mystère de la vie rurale. Pour percer l'énigme, il faudra vous intéresser à un groupe de rock, dont les clips contiennent de précieux indices. Ça ne passe pas sur MTV, mais vous les voyez tout de même à la télé du coin. Quelques précau-





◀ Une partie du jeu consiste à chercher les bahos pour les positionner sur l'autel. Ce sont des bâtons de prière qui, une fois au complet, ouvriront la porte à un esprit.

Une musique omniprésente et remarquablement bien intégrée



Les esprits, dont les apparitions sont ▲ toujours brèves et bienvenues, vous prêtent parfois main forte.

REMARQUE

Le site Sierra de Shivers 2 comporte de nombreux liens pour ceux qui désirent aller plus loin. Vous y trouverez un site sur les villes fantômes de l'Arizona, mais aussi sur une tribu indienne. Si vous êtes "collé", un site propose les soluces des puzzles et l'emplacement des objets : http://members.aol.com/angelone30/shivers2/s2guide.html

TIPS JEU

Sauvegardez toujours avant de pénétrer dans le canyon, car vous avez de grandes chances d'y mourir. Vous trouverez de la vie sous forme de spirale dans certains passages, mais leur nombre est limité.





tions sont cependant nécessaires pour la regarder, sinon vous risquez de vous retrouver en ligne directe sur un grand canyon aux dangers mortels. Après, il suffit d'activer les rouages de votre cerveau pour résoudre les puzzles et casse-tête du soft.

À dire vrai, ceux-ci ne sont pas trop compliqués. Et s'ils sont nombreux, ils sont par moment répétitifs. Je connais des mauvaises langues qui dénonceraient illico ce procédé honteux destiné à allonger artificiellement la durée de vie. En fait, le scénario n'est pas trop linéaire, mais certaines actions sont obligatoires. Et après tout, devant son PC, on est toujours libre... de manger du pop-corn, de le balancer sur l'écran, d'hurler et de taper des mains lors des clips, et de roter en buvant sa bière. C'est une consolation.



▲ Pour regarder la télé sans problème, mettez-y donc du chouingue-gomme.

Atmosphère pour les oreilles

Pur jeu de réflexion, Cyclone : Cité des Ames Perdues reste fidèle au cycle de Shivers, tout en y apportant quelques innovations. Déjà, dans le premier Shivers, la musique était épatante. Ici, ce sont des bruits et des chansons qui guident vos pas. Une technologie a même été développée spécialement pour assurer une cohérence des différents effets sonores qui ponctuent les événements. Bref, on reconnaît la patte de Shivers (le jeu a été développé en partie par la même équipe), avec une ambiance sonore omniprésente et remarquablement bien intégrée. Quant aux graphismes (d'une grande finesse) et la gamme de couleurs choisie, ils contribuent également à l'atmosphère particulière de cette aventure.

Au chapitre des nouveautés, le moteur conçu pour le jeu permet de se déplacer dans un environnement 3D, case par case, avec possibilité de se tourner à 360°. Par ailleurs, une option permet de créer ses propres casse-tête pour remplacer ceux déjà existants. Il suffit alors de les proposer grâce à un accès direct à Internet. De plus, Sierra a tenu compte des critiques qui lui ont été adressées : le personnage peut désormais transporter jusqu'à une dizaine d'objets.

Malgré ses quelques améliorations techniques, Cyclone n'est pas un jeu exceptionnel. Mais son atmosphère est prenante : c'est bien le digne rejeton de Shivers, il vous garantira de longues heures de stress.

Kika

+ Le scénario travaillé
+ L'ambiance oppressante
+ La musique variée et toujours dans le ton
- Des casse-tête trop répétitifs

EN DEUX MOTS

Shivers 2 est un jeu très attendu par les fans du genre. Ambiance angoissante et énigmes logiques sont de la partie pour les satisfaire.



Roue légèrement déjantée, pneu slick mais plutôt tendre aimant les disques et la gomme moelleuse, cherche beau châssis bien suspendu avec deux gros Airbag et une bouche d'aération pulpeuse pour faire la route ensemble... Dis donc, tu serais pas un peu amoureux de la F1 toâââ ?



▲ Le nombre de vues n'est pas aussi important que celui de F1GP2, mais ce n'est qu'un moindre mal.

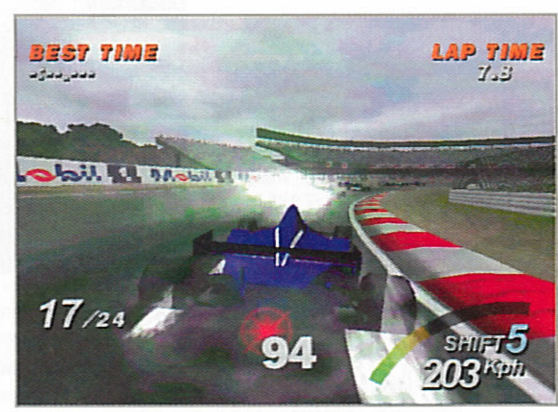
MEGASTAR joystick

Formula 1

Course de voitures - Tout Public - PC CD-Rom



Moi ? Hockenheim. Oh que nein.. Oh que non, en fait. Non, vraiment, la F1 c'est pas mon truc. Je préfère passer la première, seconde, troisième, prendre la chicane à la corde et me casser à la campagne. Là, je m'arrête doucement, en quinze mètres, grâce à mes disques de freins en carbone, et j'enlève mon casque pour respirer l'air pur. J'inspire un grand coup près du pot d'échappement, c'est plus sain marin, et je m'en vais tout nu à travers les Francorchamps. Il m'arrive même de courir... une manie, une Magny-Cours devrais-je dire. Au bout de cette étendue se trouve une grange où l'on stocke les meules de foin dont on se sert pour protéger les virages. Par cet escalier, je regarde souvent monter Carlo (NDRC : bon, Casque Noir a définitivement pété une durit). C'était le mois dernier d'ailleurs. Qu'importe, je pars rejoindre Adélaïde et je rentre chez moi pour me blottir dans les bras de ma fille Elsa. Je l'appelle ZA dans l'intimité. C'est un peu Mon Za en fait (NDRC : si vous n'appréciez pas les jeux de mots, je crois qu'il faudrait passer directement au second paragraphe). Il m'arrive cependant de ronger mon frein, un dimanche sur deux en gros, en gros comme Jacques Martin, car ces dimanches lourdeaux, il n'y a point de Formule 1, et quoi qu'en disent les veaux, il me gonfle, le bourin. Finalement, c'est peut-être mon truc, la F1.



▲ Rarement la pluie aura été aussi réaliste. Les projections d'eau risquent fort de vous gêner lorsque vous vous trouverez derrière une autre F1.



L'excellent circuit de SPA. C'est Robert qui conduit. Ça va, Robert ? ▶

Ben, ça tombe bien

Oh ça oui que ça tombe bien, rudement bien même car il n'y a pas de grand prix cette semaine, alors vous pensez... tester un jeu de 'oitures, c'est plutôt une aubaine. Surtout que Formula 1 de Psygnosis, eh ben moi je l'attends depuis longtemps, depuis qu'on m'a dit que ça allait sortir sur PC. Putain, je l'ai échappé belle. J'étais en train d'imaginer que l'on me refilait un test de Jacques Martin. Pfou, on se fait de ces peurs, des fois. Non mais, je vous jure. Ce jeu de F1 nous vient tout droit du monde de la console, et plus particulièrement de la PlayStation. Développé à la base pour Amstrad 464, celui à cassette, il débarque non seulement sur PC mais en version accélérée 3D qui plus est. Alors là, moi je dis Bravo. Des fois je dis ouais, mais là, je dis bravo. Allez, assez déconné (NDRC: yaou !), je lance le CD dans le lecteur et je procède à l'installation. On me propose trois versions différentes : Direct3D, Rendition Verité ou Voodoo 3Dfx. Si vous possédez une carte 3D équipée de l'un de ces deux chipsets, alors mieux vaut sélectionner la bonne option pour un gain très appréciable de rapidité. Si vous n'avez pas encore de carte 3D ou bien s'il ne s'agit d'aucun des deux modèles cités, optez alors pour la version Direct3D. Moi, je m'en fous, j'ai tout. Alors j'installe tout, et toc. Ah, je m'écœure tout seul. Le chargement déboule sur une intro avec travelling de la mort autour d'une Jordan Peugeot, puis vient un



La fluidité et la qualité graphique sont sans égal sur une carte à base de 3Dfx



Une légende, c'est en etit texte accompagnant ▲ une photo. En règle générale, elle est même là.



écran de très belle facture, beau design, belle tenue, qui laisse finalement place à un menu nettement moins joli. Quel gâchis ! Là, le soft me propose plusieurs choix : entamer une nouvelle partie, effectuer une course rapide, reprendre une sauvegarde ou bien modifier les options. Ces dernières permettent de régler le mode de contrôle, clavier ou joystick (ou volant), les différents volumes du son, de consulter la liste des meilleurs temps et de gérer les sauvegardes. Avant que vous ne me posiez la question, non Formula 1 ne gère pas les volants avec pédalier. Il gère les joysticks analogiques ou numériques, mais seulement sur deux axes. De même, on ne peut pas redéfinir les touches, mais plusieurs configurations sont proposées. Et voilà !

Avec et sans carte 3D

Avec la 3Dfx, les surfaces sont lisses, le clipping plus lointain, les détails plus nombreux, les effets plus réussis (transparences par exemple) et l'animation plus fluide. Le résultat est à peu près équivalent avec le Rendition vérité, mais avec une animation nettement moins rapide.
Avec Direct3D sans carte 3D : Ben forcément, c'est plus moche, le clipping est plus proche (le décor apparaît au dernier moment) et l'animation saccade sur un P133.





Arcade ou Grand Prix ?

Allez, je sélectionne une nouvelle partie. Et hop, à Créteil... cette fois-ci, la bécane me demande si je veux courir en mode Arcade ou en Grand Prix. La différence se situe sur plusieurs points. En mode Arcade, le comportement de la voiture est stable, c'est-à-dire que vous restez toujours face au sens de la marche et que la conduite est légèrement assistée (on peut d'ailleurs supprimer cette dernière fonction depuis le menu des options). Autre point, vous courez non seulement contre les autres voitures, mais également contre le temps, chaque tronçon ayant un temps limite. Comme tout jeu d'arcade qui se respecte, vous aurez effectivement droit à une extension du temps à chaque point de chronométrage intermédiaire. En mode Grand Prix, la F1 est nettement plus difficile à dompter, et le compte à rebours disparaît. Quel que soit le mode sélectionné, vous aurez le loisir d'effectuer une course simple, un championnat complet, mais également une "course échelle" qui pourrait se résumer par une ascension dans le classement. En gros, l'ordinateur tire une course au hasard et des adversaires de plus en plus forts. Au début, vous devrez battre le dernier, puis l'avant-dernier... jusqu'au plus balaise d'entre eux. Noter qu'une option permet de courir en duel, une voiture contre l'autre, et ce quel que soit le mode en cours (saison complète avec qualif, course simple...). Le jeu étant basé sur la saison 95, les voitures et les pilotes sont ceux de cette année-là. Michael Shumacher était chez Benetton, et les Mc Laren avaient leur drôle de petits ailerons. Bien entendu, vous pouvez choisir d'incarner celui que vous voulez sauf le Père Noël, parce que c'est un tricheur et qu'en plus il n'existe pas. Désolé pour ceux qui ne le savaient pas, mais non, le Père Noël c'est du pipo, et toc (NDRC : vous connaissez l'histoire du policier Lapon qui faisait mugir ses six rennes ? Bon alors, c'est l'histoire d'un policier Lapon qui faisait mugir ses six rennes, et euh voilà je... pfft... je m'excuse). Concernant les circuits, il semblerait bien qu'ils datent également de la même époque et qu'ils soient au nombre de 17, exactement comme en 95, sauf qu'ils n'étaient que 16 mais c'est pas grave. Ça commence donc par Interlagos et ça finit avec Suzuka, ou Adélaïde, je sais plus trop. Bref, en tout état de cause, il y a de quoi faire...

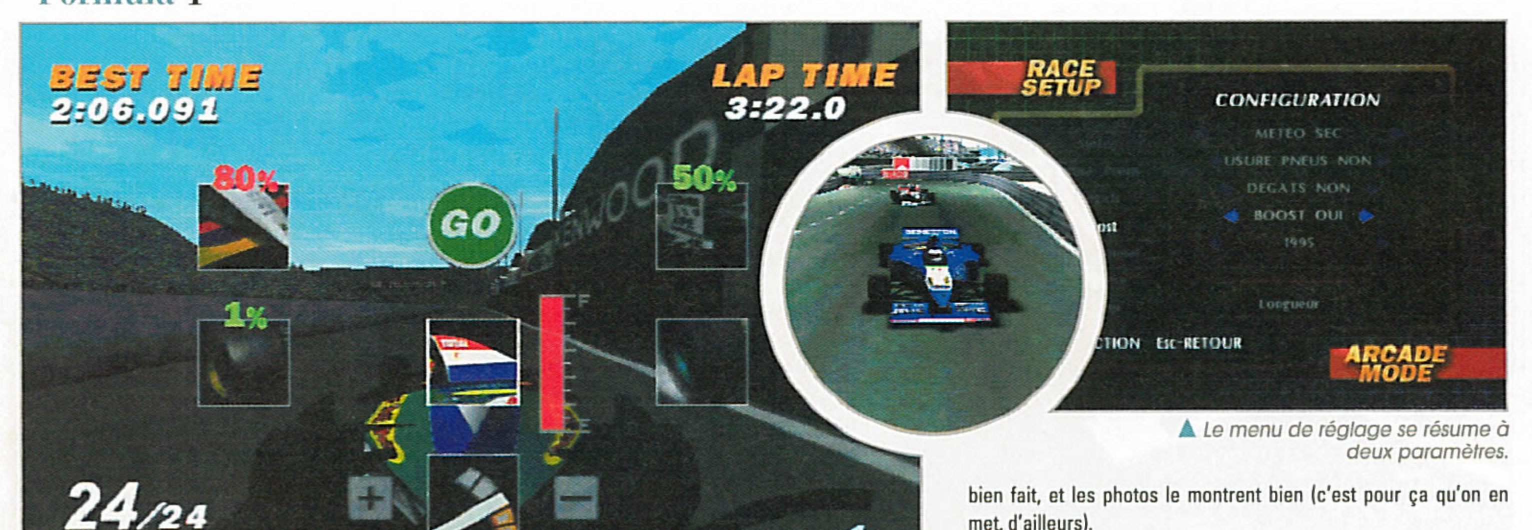


Vive les cartes 3D !

Bon, je sélectionne un truc dans tout ce bordel pour me retrouver étroitement installé à bord de la Benetton de Schumacher. La vache, c'est qu'il ne faut pas être gros. Je palpe le clavier et hop, j'accélère comme un ouf malade. Ça patine un peu, et de la fumée s'échappe de mon casque. Ok, ok, j'éteins ma clope. Le truc réellement impressionnant, au premier abord, c'est l'incroyable



▲ Le mode Échelle" est assez sympa. Il vous permet de progresser dans le classement, en défiant des pilotes de force croissante.



▲ Vos pneus sont usés ? Vos ailerons déconnent ? Et hop, à Créteil... euh, au stand, pardon !

▲ Le menu de réglage se résume à deux paramètres.

fluidité de l'animation. Soyons clair, je suis sur un Pentium 166 équipé d'une 3Dfx. Mais quand même, c'est super fluide, pas autant que Pod, c'est un fait. Les effets de flou rendent les textures magnifiques, et on a l'impression que tout est lisse. Les décors sont fins et on reconnaît parfaitement bien le tracé de chaque parcours, pour peu que l'on ait joué sur F1 Grand Prix 2 ou que l'on regarde régulièrement Jacques Martin. C'est plein de détails comme l'ombre déportée de la voiture qui se déplace, les pneus qui se salissent lorsqu'on roule sur autre chose que de l'asphalte. Allez, encore plus ahurissant : les effets de projection d'eau. Alors là, alors làààà, ça vaut son pesant de flotte, mais attention, pas de la flotte de daube, non, de la vraie flotte de chez la flotte, tu vois ? Si l'on pouvait reprocher à F1 Grand Prix 2 l'absence de pluie, Formula 1 propose un rendu de la chose tout simplement génial. Oui c'est ça, extraordinaire. De grosses gerbes se soulèvent derrière chaque caisse, et mieux vaut ne pas être derrière pour espérer voir un tant soit peu la route. Ces effets ne sont hélas disponibles qu'avec une carte 3D en natif, car en version Direct3D on obtient simplement de la grisaille ; mais attention, pas de la grisaille de chez Grisaille, non, de la grisaille de daube. Cela dit, la version testée n'est pas tout à fait finalisée, et ceci explique peut-être cela. À moins que ce ne soit le contraire. Bref, c'est super bien fait, et les photos le montrent bien (c'est pour ça qu'on en met, d'ailleurs).



▲ En mode Grand prix, la moindre roue sur l'herbe vous entraînera dans un tête à queue irrémédiable.

Arcade, pas simulation

Bon, nous venons de le voir ensemble, c'est drôlement plus beau que F1GP2. Il n'en est pas de même en ce qui concerne la conduite. Malgré la présence du mode Grand Prix, ne vous attendez pas à un réalisme fulgurant. Je ne dis pas que le jeu n'est pas intéressant, mais les habitués de F1GP2 ne retrouveront pas les sensations que procure ce dernier. Premier défaut, les voitures ne s'envolent jamais. Ben, c'est quoi ce souk ? En effet, si vous foncez pied au plancher sur une bordure, ou mieux sur une grosse taupe, la voiture reste littéralement scotchée au sol quitte à faire dix bonds à la seconde. Dans le même registre, il est pratiquement impossible de casser sa voiture, ailerons mis à part. Il faut dans ce cas s'arrêter au stand afin de faire réparer sa moustache. On peut également y faire changer ses pneus, mais uniquement parce qu'ils sont usés et que ça ne se fait pas - mais alors, pas du tout - de rouler sur les moyeux. Tenez, l'effet d'aspiration, par exemple, eh bien c'est pas géré pour un rond, ou ça l'est mal. Bref, on est loin du réalisme de GP2. Il suffit d'ailleurs de se rendre du côté des réglages pour en constater la pauvreté. Les paramètres pris en compte se résument à une jauge offrant la possibilité d'accroître la force d'appui. Que nenni. Pour être tout à fait franc, il en existe une autre pour le paramétrage de la quantité d'essence embarquée, mais ça ne sert pas à grand-chose. En vitesse manuelle, le jeu reprend un peu de son intérêt, de même lorsqu'on supprime les deux assistances au pilotage qui sont l'aide à la direction et l'aide au freinage. Bon, je noircis volontairement le tableau car, je le répète, je me suis drôlement amusé. Si vous suivez de près Joystick, vous avez dû voir passer un jeu qui s'appelait Power F1 de chez Eidos. Eh bien, Formula 1 est entre les deux, et toc. Autre point qui trahit le manque de réalisme, la position des caméras. Comme tout jeu de ce style, il existe plusieurs types de vues, dont celui des caméras placées au bord de la route. En l'occurrence, elles volent et tournent autour des voitures, exactement comme dans les jeux de café. Alors, c'est pas bien observé ça, comme indice ? Ahah, c'est que je suis pas con, c'est pas une vraie simulation ce truc. Bon j'arrête. Voilà, je suis énervé maintenant. Pour la peine, je vais terminer sur un point négatif. Oui, très négatif. Très très négatif. Il s'agit de la voix du commentateur : l'horreur. Non seulement elle est agaçante - genre amateur qui s'essaye dans le commentaire - mais en plus elle n'est jamais synchro avec ce qui se passe sur le circuit. Elle va énumérer le classement, par exemple, et s'écrier tout à coup : "Mon Dieu, il y a un accident, un crash, cela ne fait aucun doute !", et reprendre l'énumération du classement avec une voix calme et énervante. Autre point noir : les échos dans le tunnel, c'est plutôt une bonne idée, sauf quand la voix du commen-

Comparatif avec Grand Prix 2

Ce petit comparatif devrait vous aider à faire votre choix :

	Formula 1	GP 2
Graphisme	*****	***
Détails	****	****
Fluidité animation P133	*****	**
Bruitages	***	****
Tracé des circuits	***	****
Précision du pilotage	**	****
Comportement	***	*****
Réglages voiture	*	****
Intelligence artificielle	***	****
Saison	95	94
Design des voitures	****	****
Mode multiJoueur	1	2
Facilité d'utilisation	*****	***
Jouabilité débutant	*****	***
Joueur confirmé	***	*****
Mode de contrôle	Clavier/joystick 2 axes	Tout, y compris pédalier.
Possibilité de mise à jour	Non	Oui (CD Joy ou Internet)

36 17 GAME OVER

Connectez vous et recevez les nouveautés !

1. Connectez vous sur 3617 GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous ne payez que la communication

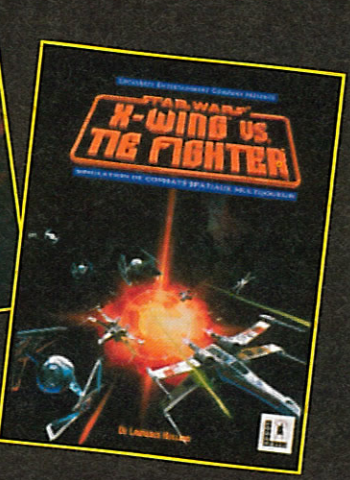












250 TITRES DISPOS EN 48 H :

Independance Day
Coolboarders
Dark Forces
Power soccer
NBA extreme
Warcraft 2
Megarace 2
Nascar racing 2
2Xetreme
Power F1
Quake
Porsche challenge
Zork Nemesis
Jonah Lomu
Phantasmagoria 2
Baphomet
Z
Total NBA 97
Etc...

*Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn).
Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.
Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc.
Créa ACTIV POLLEN ✆ 04 91 74 20 20

Test

Formula 1

■ MACHINE PC CD ROM ■ CONFIG MINI PENTIUM 133 ■ EDITEUR PSYGNOSIS
■ DÉVELOPPEUR PAY PSYGNOSIS ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX V ■ NBR DE JOUEURS 1

Un tour de piste à Monaco


Le départ, moment crucial


Le virage Devote à angle droit : 80 km/h


La montée du Beau Rivage : 250 km/h


Le virage Massenet


On repasse en troisième pour rétrograder en seconde au virage du Casino


On replonge en troisième à 200 km/h


Le virage Mirabeau : 60 km/h


Le virage de l'ancienne gare en première : 40 km/h


Le virage du portier : 80 km/h

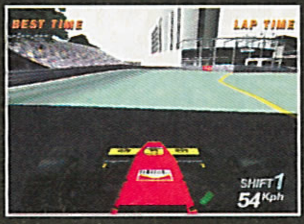

Le tunnel en sixième : 290 km/h


La chicane : 70 km/h


Le virage du Tabac


Encore une chicane à 70 km/h


Entrée dans le virage de la Racasse en première


Seconde dans le virage Anthony Noghes et entrée des stands.


Accélération jusqu'en sixième



Formula 1 est essentiellement tourné vers l'Arcade. Les débutants apprécieront.





tateur se met à résonner aussi. Débile ! ou alors le commentateur court dans le tunnel derrière les caisses, mais ça, ça m'étonnerait vraiment. Cela dit, j'aurais tendance à mettre ces désagréments sur le compte d'un bug de dernière minute, car ça paraît vraiment trop énorme. Heureusement, on peut supprimer les commentaires ou installer la version anglaise, bien plus intéressante puisqu'elle colle davantage à la situation, avec une voix véritablement pro cette fois-ci. Les bruitages sont très bons, de qualité égale à ceux de son concurrent direct.

Un bon compromis

De par la qualité de sa réalisation et sa facilité de jeu, Formula 1 joue sur plusieurs tableaux. Les fanatiques lui trouveront un intérêt évident tant l'aspect graphique est bien rendu. Ils lui reprocheront cependant une durée de vie trop courte et une facilité accrue qui tue un peu l'intérêt du jeu. En revanche, tous ceux qui ont trouvé F1GP2 trop difficile devraient immédiatement adhérer à la convivialité de ce produit. Prévu à la base pour PlayStation, Formula 1 apporte au monde du PC une jouabilité comme seuls savent la provoquer les développeurs sur consoles. Ce produit a de très beaux jours devant lui, et quel que soit votre niveau ou votre amour des courses de F1, vous ne serez en aucun cas déçu.

Lord Casque Noir

- + L'animation
- + Le graphisme
- + La fidélité des tracés et des formes de voitures
- + La simplicité d'utilisation
- + Le ralenti sur toute la course
- – Les bruitages quelquefois agaçants
- – La voix insupportable du commentateur
- – Pas assez de réalisme dans le comportement des voitures
- – Pas de mode multijoueur

EN DEUX MOTS

Son graphisme est magnifique, l'animation sans reproche (sur carte 3D) et sa facilité d'utilisation le rend accessible à tous. Un bien beau produit, même si je ne peux m'empêcher de lui préférer F1 Grand Prix 2, réalisme oblige.





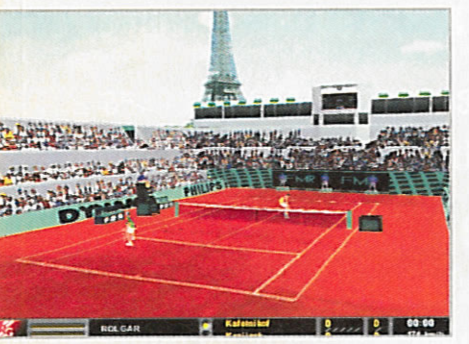




Incroyable ! Roland Garros 97 est le premier soft de tennis digne de ce nom depuis des lustres. Formidable ! Il sort pile poil pour le tournoi, et on va pouvoir s'éclater entre deux matchs à la télé. D'ailleurs, voilà Nelson qui vient vers moi avec son micro...

Roland Garros 1997

Simulation de tennis - Tous joueurs - PC CD-Rom





"Sooo Yannick, can you tell us what happened with your leg ?

- Hé, Nelson, abruti, je suis français
- Hooo sorry, but don't you think Pete was in very good form today and...
- Non mais, quel boulet ! Puisqu'on te dit que tu peux nous causer en français. D'ailleurs, Roland Garros 97 aussi est entièrement en froggy et pis même que c'est un jeu b'en de chez nous. Alors...
- Yes, yes, this was really a very good performance to play the finale.
- Bon. Ben moi, j'abandonne, il est encore resté coincé, ce pauvre Nelson."

Une partie de tennis du futur se joue en pyjama moulant!



Enfin des joueurs de tennis réalistes. Y en a même qui portent la casquette.

Balles neuves

C'est un fait établi que peu de gens connaissent, mais qui a fait jurisprudence : les tennis sur PC se font de plus en plus rares. C'en est arrivé à un point tel que les amateurs du genre doivent se replier sur des antiquités techniquement ringardes mais à la jouabilité reconnue. Je pense par exemple à Great Courts sur Super Nintendo ou bien le préféré de Trazom (de Joypad), Final Match Tennis sur Nec (un soft qui date de 1991). Bon, vous vous en foutez un peu et vous allez me faire remarquer que, pour le coup, ce ne sont même pas des jeux sur PC. Ce à quoi je rétorque aussi sec : "Vous voyez bien qu'ils ne courent pas les rues, les jeux de tennis sur PC, puisqu'il n'y en a pas." Rien, keuds, nada.

C'est donc avec une méfiance dubitative empruntée de scepticisme non feint que j'empoignai le CD de Roland à Roncevaux 97. Quelle daube insignifiante allait-on essayer de nous refiler sous couvert d'actualité super médiatique ? Ah, parce qu'on me la fait pas, à moi. Déjà que je regarde plus le tennis à la télé tellement c'est devenu chiant, je vois pas trop pourquoi je me taperais un soft pourri. Eh bien, Roland Barthes 97 crée la surprise, comme dirait un journaliste sportif. Déjà, le bougre bénéficie des derniers raffinements en matière de technologie ludique. Mais en plus, il se permet d'être plutôt joli et parfaitement jouable. Voyons ça de plus près.

Avantage Havas

Roland Garros 97 est une co-production Havas et Microfolie's. Le jeu est prévu pour Pentium 60, mais on prendra réellement son pied à partir du P100 avec 16 Mo. Pas de séquence d'intro dans cette version de test, mais une option démo que je m'empresse de lancer. Dès le début, on est impressionné par la qualité des mouvements des joueurs. Comme bon nombre de simulations sportives récentes, RG97 a été développé grâce à l'utilisation de la capture de mouvements (*mossione capeture*, dirait l'ami Nelson). Les frappes de balles sont vraiment réalistes avec préparation du

Intel MMX™

Ubi Soft ENTERTAINMENT

IMAGINA INFO

PRIX IMBATTABLES

PROMO DU MOIS

N°1 DU MULTIMEDIA

ONLINE ... JOUEUR

ra... lin... /réseau/... l

MYSTIQUE 2 Mo



3DFX 3D MONSTER



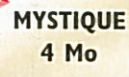
3DFX + JEUX 3D MONSTER

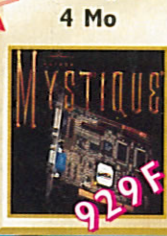


MÉMOIRE EDO 8 Mo - 16 Mo



MYSTIQUE 4 Mo





CPU INTEL 150





CPU INTEL 200



CD VIERGE TRAXDATA/KODAK



MÉMOIRE	
Mémoire 8 Mo EDO	279
Mémoire 16 Mo EDO	589
Mémoire 32 Mo EDO	1199
DISQUE DUR	
2,5 Go Western Digital	1599
3,2 Go Quantum Fireball	1839
3,8 Go Quantum Fireball	2069
6,4 Go Quantum Fireball	3999
1,2 Go SCSI Quantum	1589
2,1 Go SCSI Quantum	2179
Lecteur de disquette	159
CARTE VIDÉO	
Mystique 2 Mo OEM	719
Mystique 2 Mo + jeux	899
Mystique 4 Mo OEM	929
Mystique 4 Mo + jeux	1099
S3 trio 64V+ 2 Mo	259
S3 virge 2 Mo	329
STB 3D Velocity 4 Mo	☎
CARTE ACCELERATRICE 3D	
3DFX Monster 4 Mo	1199
3DFX Monster 4 Mo + jeux	1399
3D Rigtheous Orchid + jeux	☎
Apocalypse 3D 4 Mo + jeux	1399

MONITEUR	
14" NECH 0,28 p	1350
15" NECH 0,28 p	1810
15" SONY 100 SX 0,25 p	2790
15" SONY 100 SF 0,25 p	3190
15" NOKIA 449 XA 0,25 p	2979
17" NECH 0,28 p	3390
17" MITSUBISHI 0,26 p	3990
CARTE MÈRE	
ASUS TEK T2P4 512Ko	1069
ASUS TEK TX-97E 512Ko	1319
MSI 5128 512 Ko	839
CPU	
INTEL 133	969
INTEL 150	1149
INTEL 166	1599
INTEL 200	1989
INTEL 166 MMX	2179
INTEL 200 MMX	3779
CYRIX 166+	919
CYRIX 200+	1249
Ventil. pentium/cyrix	49/89
CD-ROM	
12x PANASONIC	619
12x PIONEER	799
12x PIONEER SCSI	1069
16x TOSHIBA	699

BOÎTIER	
Mini Tour	269
Moyenne Tour	299
Grande Tour	☎
CARTES SON	
Sound Blaster 16 vibra PnP	359
Sound Blaster 32 PnP	559
Sound Blaster AWE 64	959
Sound Blaster AWE 64 Gold	1539
Gravis Ultra Sound PnP	899
2 x 50 watts	129
2 x 120 watts	239
2 x 240 watts	299
SOURIS	
Mitsumi	49
Microsoft (OEM)	135
Logitech 3 boutons	139
DIVERS	
CD ROM vierge	33
POD	☎
Volant Pédalier	399
Microsoft Side Winder	149
Microsoft Side Winder Pro	399
Logitech WinMan	229
Clavier 105 t. classique	89
Clavier 105 t. KEYTRONIC	199

RESEAU	
Compatible NE2000 ISA	159
Compatible NE2000 PCI	249
Bouchon	15
Câble (le mètre)	4
Connections BNC (2)	15
MODEM	
OLITEC 33600	☎
US Robotics 33600 interne	779
US Robotics 56000 externe	1149

PROMOTION DU MOIS

MATROX

Rainbow Runner Studio (Carte d'Acquisition MJPEG)	1889
Rainbow Runner TV (Nécessite la Rainbow Runner Studio)	899
Extension 2 Mo Mystique	319

AlphaStudio 05 46 45 42 26 - LR

Informations données sous réserve d'erreur et susceptibles d'être modifiées sans préavis - Toutes les marques citées sont des marques déposées
Offres TTC valables dans la limite des stocks disponibles.
Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

FRAIS DE PORT
Colissimo avec recommandé
0 à 2 kg : 59 F
2 à 5 kg : 79 F
5 à 10 kg : 99 F
10 à 25 kg : 139 F
En option :
Contre remboursement +41 F
Chèque / CB / Virement

☎ 05 46 28 20 20

IMAGINA : Le Sextant - n°3 - avenue Marillac - 17000 LA ROCHELLE

Fax : 05 46 34 11 56

Les prix peuvent varier à la baisse tous les jours - Contactez-nous !

IMAGINA assemble votre PC 159 F

Pro...
Processeur Pentium® avec la technologie MMX™





▲ Montez dans la grue avec le cameraman pour admirer le match sous tous les angles.

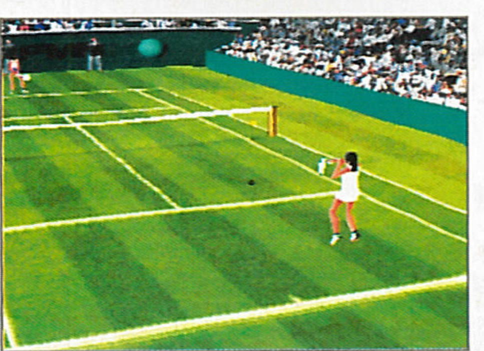
coup et accompagnement. Les joueurs plient les jambes et se détendent comme des ressorts au moment de la frappe. Certains effets de style ont été incorporés, comme la rotation sur soi-même à la volée. En cas de coup victorieux ou de bourde magistrale, on aura même droit à une gesticulation de joie ou un haussement d'épaules dépité. Les joueurs sont bien représentés, entièrement en 3D avec des textures discrètes. C'est joliment lissé grâce à l'algo de Gouraud. En fait, le graphisme de RG97 fait penser à Time Commando, le soft d'action d'Adeline. C'est dire si c'est réussi. Il n'y a pas d'ombre portée pour les joueurs, mais ils ne donnent pas l'impression de flotter au-dessus du sol. La balle, en revanche, dispose bien d'une ombre (c'est indispensable pour la localiser dans l'espace). Côté décor, cette démo prend place Porte d'Auteuil, dans l'enceinte sacrée du fameux tournoi, et on aperçoit même la Tour Eiffel en fond. Comme le décor est également en 3D, on peut admirer l'action sous différents angles. Mais les vues sont fixes, ce qui évite de s'emmêler les raquettes avec une caméra en mouvement. Attention, c'est une simulation précise, pas un reality show !



Microfolie's monte au filet

Alléché par ce spectacle, je me dépêche de quitter la démo pour disputer une partie contre l'ordinateur. Les contrôles de RG97 sont très simples, puisqu'ils se résument à 6 touches : 4 touches de direction et 2 de frappe. On ne peut pas faire plus simple. Pourtant, une inquiétude me vient : comment effectuer lobs, volées, amorties et tout le répertoire des coups du tennis avec seulement 2 boutons ? Pas de panique, tout est prévu. Les deux frappes correspondent au lift et au slice. En les combinant avec les directions, on peut effectivement réaliser une large palette d'actions. En maintenant enfoncée la touche, il est même possible de régler la longueur du coup ; et avec la flèche en haut, on dosera sa puissance. Un cercle noir en mouvement permet de visualiser le point d'impact de la balle, et très rapidement on prend le jeu en main. Avec de la pratique, on pourra aussi accentuer les effets en pressant frénétiquement les touches pendant le temps de préparation. Les joueurs répondent instantanément à nos sollicitations (le paddle est bien géré) et on est même surpris des balles qu'ils arrivent à récupérer. Un système de ralenti très pratique est d'ailleurs intégré.

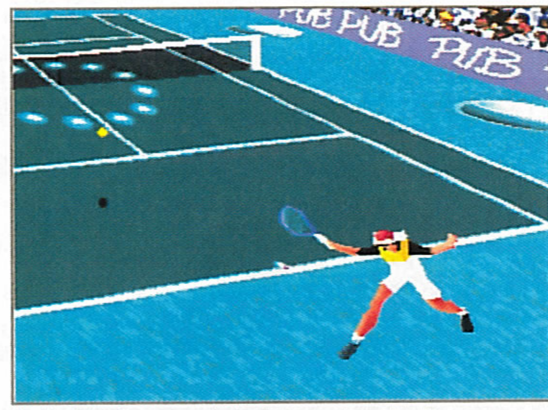




Jeu, set et match

Décidément, RG97 s'avère convaincant sur les deux aspects réalisation et jouabilité. Manque plus qu'une flopée d'options pour emporter notre adhésion. C'est chose faite. En premier lieu, on peut jouer seul contre un opposant dirigé par l'ordinateur en match unique ou en tournoi sur quatre surfaces différentes (terre battue, herbe, synthétique et ciment rapide). On choisira son champion dans un pool de 22 joueurs (13 hommes et 9 femmes) disposant de caractéristiques propres (endurance, vitesse, coup droit, service, volée...). Mais on préférera sûrement le mode à deux sur une même machine, ou même le double à quatre avec doubleur de joystick, car c'est quand même plus marrant de jouer avec ses potes. Le mode Tournoi amical est très fouillé avec plusieurs variantes : tournoi (les joueurs s'affrontent dans un tournoi à élimination directe), championnat (chaque joueur rencontre tous les autres) ou gagnant (le gagnant d'une partie reste sur le terrain et affronte le joueur suivant). Sachez en outre qu'une option réseau IPX est intégrée. Mais je garde le meilleur pour la fin : les développeurs se sont amusés à concevoir un tennis futuriste. Dans ce mode, des pouvoirs spéciaux (spppéchiol pppouwère, dirait Nelson) apparaissent aléatoirement au-dessus du filet. Utilisés à bon escient, ils vous permettront de donner un effet très important à la balle pour gêner l'adversaire, ou de créer une seconde balle "fantôme" afin de l'embrouiller grave de grave. Décidément, depuis Pod, on voit des fantômes partout !

Iansolo



▲ "Un bien beau geste technique, Jean Paul."

+ Le graphisme et les animations.
+ Les nombreuses options.
+ Le mode Tournoi amical.
+ Le tennis futuriste.
- Les écrans d'interface auraient pu être plus jolis.

EN DEUX MOTS

Roland Garros 97 offre une simulation de tennis convaincante à nos amis PC. Le jeu est agréable à regarder et très jouable. Les options sont nombreuses, et certaines, assez originales.



En bref



■ CONFIG MINI 68040 33 MHz RAM 12 MO CD 2X 3MO DE LIBRE 13" 256C OPTIMISÉ POWER MAC ■ ÉDITEUR SIERRA ■ TEXTE ET VOIX VF ■ DÉV. DYNAMIX USA ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 4

Creep Night

Pseudo-flipper - Tous joueurs - Mac CD-Rom





Les célèbres flippers de Sierra sont de retour. Enfin, l'appellation "flipper"est peut-être exagérée, disons plutôt "jeu d'arcade basé sur le principe du flipper". Creep Night reprend le principe de 3D Ultra Pinball : vous disposez de trois flippers, chacun subdivisé en un plateau principal et deux mini-tableaux sur les côtés. Le problème est que le jeu hérite également des défauts de son prédécesseur, à savoir un graphisme parfois fouillis, un déplacement de la bille irréaliste et quelques saccades lors du chargement des animations et des sons. Cependant, les bruitages sont assez amusants (quoiqu'un peu lassants), et les voix sont en français, s'il vous plaît. Le graphisme est assez réussi, et l'interface carrément superbe. On dispose de nombreux paramétrages (nombre de balles, ambiance sonore, précision) et d'une aide en ligne complète. Bref, on se retrouve devant un bon petit jeu d'arcade, mais sans plus. Ceux qui ont aimé le premier volet adoreront, les autres passeront leur chemin.

Tiberius





■ CONFIG MINI PENTIUM 90 ■ ÉDITEUR PSYGNOSIS ■ DÉVELOPPEUR INTERACTIVE DESIGN ROYAUME-UNI ■ TEXTES ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

Lomax

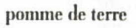
Plates-formes
Jeunes joueurs
PC CD-Rom





Ça me prend la tête de jouer à Lomax, de lancer mon chapeau magique et de tourner très vite sur moi-même pour tuer les monstres. On dirait la danse d'Hélène, tiens ! Je ne fais pas mon snob, le gars qui a tout vu et que plus rien ne fait frémir. Non, simplement, Lomax arrive vraiment trop tard. Il commence à y avoir quelques jeux de plates-formes intéressants sur PC (Sonic & Knuckles, Bugs, Abuse...), et celui-ci est moyen... Enfin, pas assez bon pour El Gringo. Graphiquement réussi (façon guimauve niaiseuse, mais réussi quand même), Lomax est un recodage fidèle de la version PlayStation, malheureusement médiocre. La collision des sprites est agaçante. On se casse la gueule, alors qu'on était à un bon centimètre du gouffre, on meurt alors qu'on avait sauté pile sur la tête du monstre. Ça, c'est énervant. Et puis, c'est vieux. Marre de se coltiner des jeux qu'on aurait qualifiés de moyens sur console 16 bits il y a deux ans. Ce même mois sort Pandemonium, seulement mille fois meilleur et qui demande la même configuration pour tourner. Qu'en penser ? Que le choix est vite fait.

pomme de terre








■ CONFIG MINI CD, 486DX3 ■ EDITEUR UBI SOFT ■ DÉVELOPPEUR PAYS BRODERBUND ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

Koala Lumpur
Voyage vers l'abîme

Aventure mystique -Tous joueurs -PC





▲Dingo est aux prises avec une furieuse gamine qui se sert de lui comme d'une poupée. La machine à habiller le libèrera, si vous réussissez à lui rendre ses vêtements.



▲Attention, vaisseau ennemi avec tracteur ! C'est la Guerre des Étoiles ?

Vous avez envie de virer votre cuti côté bouddhiste ? Koala, héros de ce jeu, vous initie en récitant un soutra d'une origine mal identifiée, qui a la malencontreuse idée de libérer les forces du chaos. Seul un parchemin perdu peut contrer les dégâts de l'incantation : celui-ci est dispersé en mille morceaux à travers les mondes. Koala a donc besoin d'aide. Son guide spirituel lui envoie une mouche, c'est-à-dire vous. Son fidèle ami Dingo, un chien au génie contestable, est là aussi. À bord de son vaisseau spatial, l'équipée farouche commence.

Mouche volette d'un objet à un bouton. Un simple clic lui permet d'actionner des machines plus terribles les une que les autres. Un trou où se faufiler ? Pas de problème, le glissement de la souris conduit l'insecte en un scrolling impeccable. Puzzles et questions foireuses sont les obstacles à sauter. Attention, le spectacle est son et lumière. La bande dessinée parle et explose en utilisant toute les ficelles du "pif paf boum" pour animer les étranges réactions des trois compères. Les dialogues ne sont pas en reste. Inspirés en droite ligne du plus fin humour bob arctorien, ils égayent des passages psychédéliques de vannes plus que loufoques.

Vous ne resterez pas des nuits entières à jouer à Koala Lumpur. Mais vous passerez certainement un joyeux moment à sonder les bas-fonds de l'âme canine. Un jeu à conseiller à tous ceux qui se cassent trop la tête.

Kika

+ Les dialogues
+ Un jeu qui bouge
- Les très très gros plans des personnages

EN DEUX MOTS

Trois compères, dans un jeu loufoque, se livrent à une quête mystique à travers des mondes psychédéliques. C'est l'occasion d'ouvrir la porte à tous vos délires.





RESEAU

NET NEWS

Un mois fameux pour le jeu en réseau. Pas moins de quatre gros titres atterrissent dans les pages de tests : Interstate'76, X-Wing Vs Tie Fighter, Blood et Redneck Rampage. Avec une mention spéciale pour l'76 et son mode Internet fort convaincant. Au fait, les amis : on vous attend sur Kali Joystick !

Tetrinet



TetriNet est la version on-line de Tetris. Pour y jouer, rien de plus simple : soit vous créez un serveur (votre IP suffit), soit vous vous connectez à un serveur déjà existant, ce qui est encore plus simple. TetriNet se joue jusqu'à 6 et ne prend presque pas de bande passante (ce qui laisse la possibilité de jouer pendant que l'on télécharge des fichiers sur le Net). Neuf bonus ont été ajoutés comme le "switch", par exemple, qui inverse votre écran avec un joueur au choix, ou le "nuke" qui efface toutes les pièces à l'écran. La dernière version de TetriNet ainsi que des patches pour le jeu se trouvent à cette adresse : www.imaxx.net/~know/tetrinet et pour trouver d'autres joueurs, allez brancher des gens sur IRC.

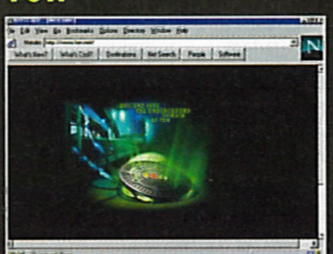
Kali



www.kali.net

Jeux disponibles Tous jeux gérant le protocole IPX (Big Red Racing, Command & Conquer, Deadlock, Descent, Descent II, Diablo, Duke Nukem 3D, Master of Orion II, Mechwarrior 2 : Mercenaries, NetMech, Su-27 Flanker, Warcraft, Warcraft II, et ainsi de suite.
Exclusivité Aucune
À venir La majorité des jeux compatibles IPX
Tarif Cotisation de $20 (une seule fois)
Abonnés 100 000 joueurs

Ten



www.ten.net

Jeux disponibles Command & Conquer, Red Alert, Dark Sun : Crimson Sands, Deadlock, Diablo, Duke Nukem 3D et Duke Atomic Edition, Necrodome, Panzer General Online, Quake, Terminal Velocity, Warcraft
Exclusivités Dark Sun : Crimson Sands, Duke Nukem 3D
À venir Big Red Racing, Blood, CivNet, Confirmed Kill, Falcon 4.0, Jagged Alliance : Deadly Games, Master of Orion II, Prey, Shadow Warrior, SimCity 2000, Top Gun, Total Mayhem
Tarif 20 $/mois ou 10 $ les cinq heures/mois (+2 $ par heure)
Abonnés 25 000 joueurs

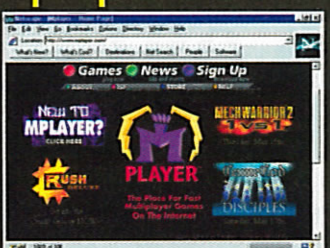
Engage



www.gamesonline.com

Jeux disponibles Castles II, Descent Online, Rolemaster : Magestorm, Warcraft II : Tides of Darkness
Exclusivité Aucune
À venir BattleChess 4000, Dragon Dice, Rolemaster : Bladelands, Shattered Steels, Splatterbali, Virtual Pool
Tarif 2 $/heure
Abonnés N.C.

Mplayer



www.mplayer.com

Jeux disponibles Big Red Racing, Command & Conquer, Red Alert, Deadlock, Diablo, Mechwarrior 2 (Win 95 uniquement), Quake, Terminal Velocity, Warcraft I, War Wind
Exclusivité Q-Ball
À venir BattleShip, Chaos Overlords, Havoc, Monopoly, Panzer General, Risk, Scrabble, SimCity 2000, Star General 2000
Tarif Gratuit pour Mplayer (!) ou 30 $/an pour Mplayer Plus (tournois, événements spéciaux, etc.)
Abonnés 20 000 joueurs

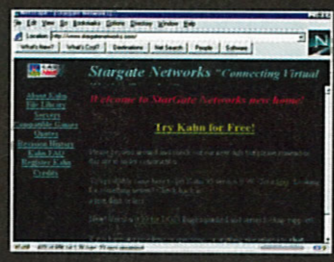
Internet Gaming Zone



www.zone.com

Jeux disponibles Outlaws, X-Wing Vs Tie-Fighter, Monster Truck Madness, Hellbender, Close Combat
Exclusivités Les jeux Microsoft (Golf, par exemple) et les jeux LucasArts (pour le moment)
Tarif Gratuit et accessible par Internet Explorer et Netscape 4.0, qui intègre ActiveX
Abonnés 200 000

Kahn



www.stargatenetworks.com

Jeux disponibles Tous jeux compatible IPX
Exclusivité Aucune
À venir La majorité des jeux compatibles IPX
Tarif Cotisation de 15 $ (une seule fois)
Abonnés N.C.

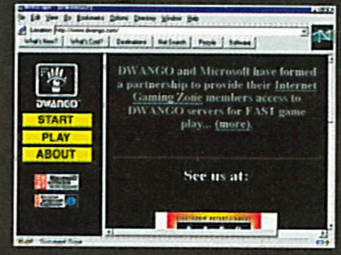
Aries



www.ariesgames.com

Jeux disponibles Air Warrior, Classic Card Games, Harpoon Online, Multiplayer BattleTech: Solaris, Online Casino, Stellar Emperor
Exclusivité Jack Nicklaus 4
Tarif Gratuit pour les abonnés AOL ou CompuServe
Abonnés Plus de 100 000 (AOL et CompuServe)

Dwango



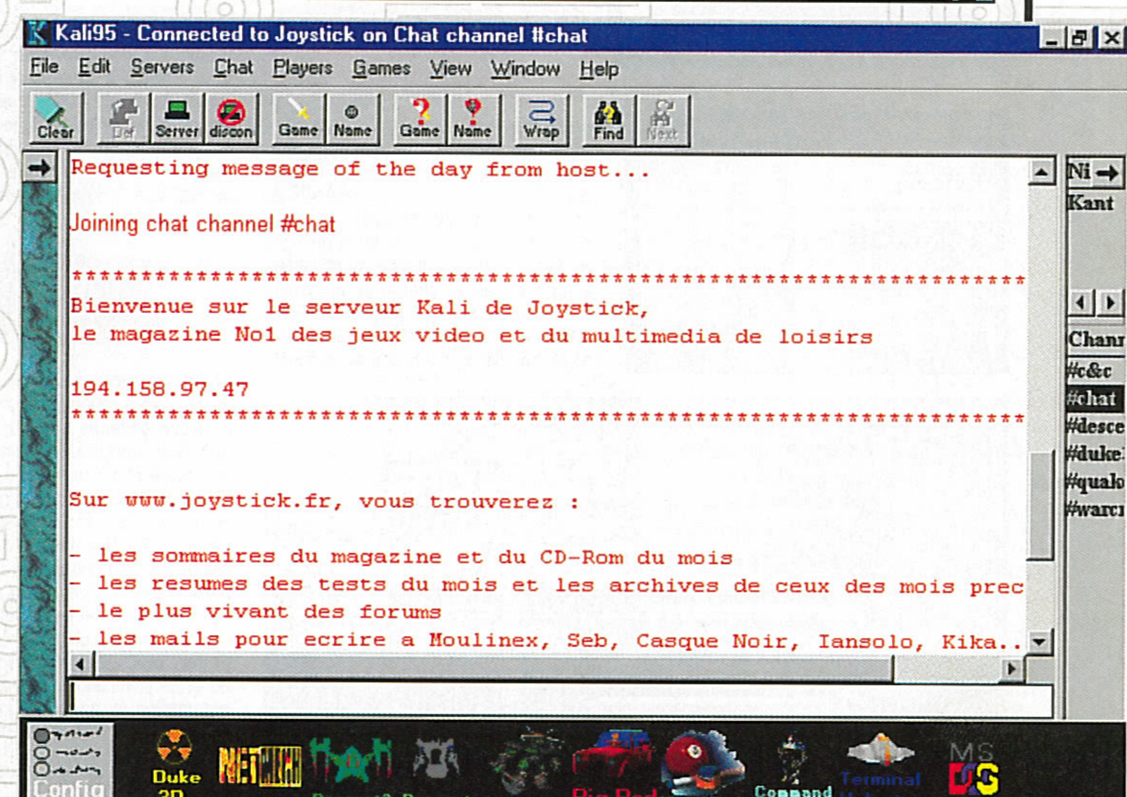
www.dwango.com

Jeux disponibles Big Red Racing, Descent II, Doom, Doom II, Final Doom, Ultimate Doom, Duke Nukem 3D (shareware), Heretic, Hexen, MechWarrior, Strife, Terminal Velocity, Warcraft II : Tides of Darkness
Exclusivité Aucune
Tarif 8 $/mois ou 19 $/10 heures 34 $/20 heures, 59 $/40 heures (avec cinq heures gratuites la première fois)
Abonnés N.C.

Yaou ! Joy ouvre son serveur kali !

Tous les mois, on vous répète inexorablement : "Nous, à Joystick, les jeux vidéo, c'est notre passion." Du coup, vous vous imaginez qu'on est tous des demi-dieux, des sortes de bêtes capables de battre n'importe qui sur n'importe quel jeu. Bon, ça n'est pas vraiment déplaisant, autant vous l'avouer, mais malheureusement c'est aussi éloigné de la réalité que... deux trucs très éloignés l'un de l'autre. C'est un peu la rançon de la quantité : ça nuit à la qualité. C'est vrai, à force de voir passer plein de jeux, on a du mal à se consacrer sérieusement à un seul. On arriverait presque à se faire plaindre, non ? Bref, tout ça pour dire que l'heure est venue, pour nous, d'assumer nos faiblesses : le site ouaib de Joy lance son serveur Kali, et vous pourrez même y affronter les moins lâches parmi vos testeurs préférés. Comment ? Vous trouverez l'adresse IP dudit serveur ainsi que des infos Kali sur le www.joystick.fr... sans compter une toute nouvelle rubrique News (mieux vaut tard que jamais), les plus belles pages du Web sur LBA2 (les plus complètes aussi, fournies par l'équipe d'Adeline Software), et à partir du 21 juin, l'actualité PC et consoles retransmise en direct et en temps réel de l'E3 par nos envoyés spéciaux de la mort. Osez encore imaginer qu'on vous oublie !

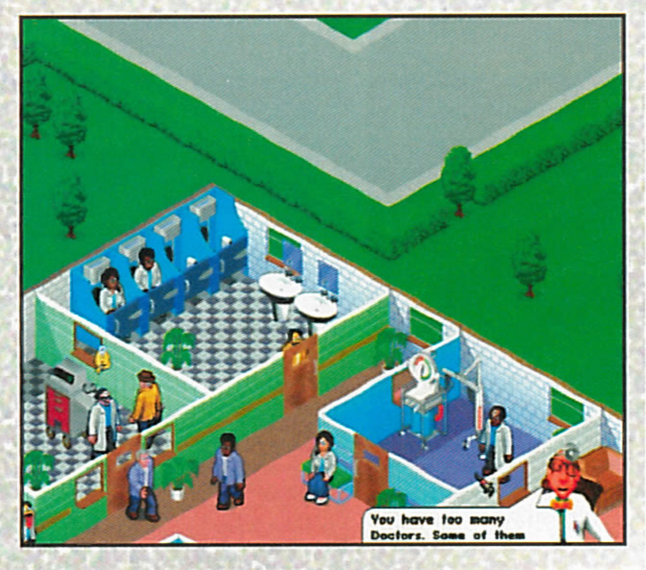




Jeux Crack !

GUIDE DE JEU

Voici quelques conseils qui devraient vous fournir une solide base pour jouer (et gagner) à Theme Hospital. Gardez-les à l'esprit, et essayez de les utiliser dans vos propres stratégies.

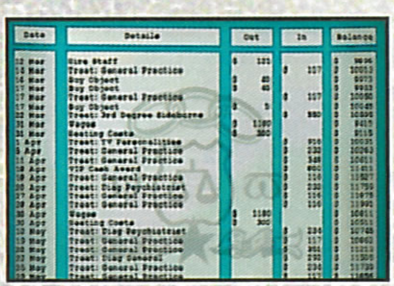




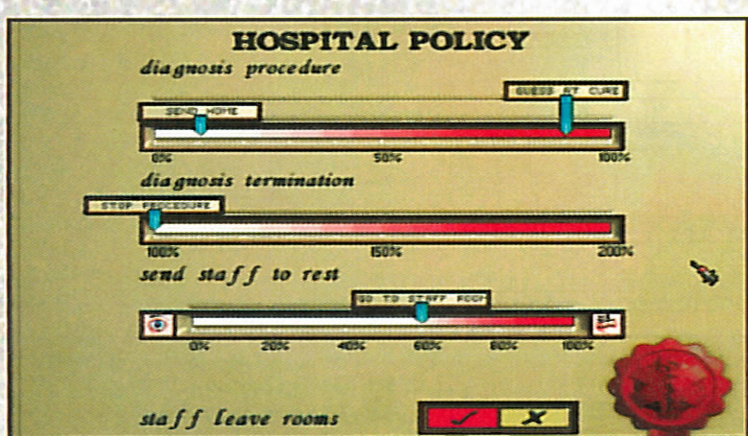


Theme HOSPITAL

Infrastructure



Au départ, il est important de concevoir soigneusement votre hôpital. Réfléchissez notamment aux endroits où vous placerez vos cabinets de généralistes, salles de diagnostic et salles de guérison. C'est la recherche du profit qui vous a mené dans l'industrie hospitalière, alors concevez-la comme un traitement à la chaîne - et donc automatisé - des patients. Votre réceptionniste devra être placé proche de l'entrée pour accueillir promptement les patients, et tout près, vous aurez disposé un cabinet de généraliste. Un peu plus loin, placez vos salles de diagnostic et salles de guérison sur les côtés des voies principales de passage. Les salles du personnel et les salles de recherche peuvent être hors des zones de passage, mais les toilettes doivent être facilement accessibles par les patients.





Ressources humaines

Choisissez votre personnel judicieusement. Si vous repérez un bon docteur ou de façon générale un futur employé à tout faire performant, agrippez-le vite fait, avant que l'ordinateur ou un autre joueur ne l'embauche. Le personnel disponible sur le marché deviendra moins habile au fur et à mesure que le temps passe. Il vaut donc mieux planifier vos besoins à l'avance et savoir sur qui vous compterez pour faire tourner la boutique dans le futur. Les chirurgiens sont durs à trouver, quel que soit le stade de la partie, et les psychiatres se raréfient avec la progression du niveau de jeu. N'hésitez pas à tourner momentanément en sureffectif !

L'entraînement et la formation de vos docteurs vous aideront beaucoup. De plus, ces docteurs vous coûteront moins cher.



L'impatience du patient

Vos patients seront plutôt grincheux et mécontents s'ils ont froid ou sont forcés de patienter debout. L'aménagement des couloirs est important et susceptible de créer une bien meilleure ambiance dans votre hôpital. Le personnel (tout comme les patients) sera heureux de s'entourer de plantes et d'extincteurs. De plus, les extincteurs vous aideront à éviter une dégradation trop rapide des machines.

Les files d'attente sont un élément à ne pas négliger : si elles ne sont pas correctement gérées, elles causeront votre perte. Vous pouvez évaluer la queue





devant une pièce en plaçant le curseur sur la porte. Plus longue sera la queue, plus longtemps les patients devront attendre et plus grands seront les risques de décès. Essayez de maintenir vos queues en dessous de trois patients, et si les files d'attente s'allongent, construisez plus de salles du type saturé. Vous nécessiterez un assez grand nombre de cabinets de généralistes, car ce seront les services le plus souvent utilisés. Si vous avez une urgence, un seul cabinet peut contenir cinq ou six patients confortablement. Plus grande sera l'urgence, et plus il faudra considérer l'acquisition d'une salle supplémentaire, spécialement dans le cas des urgences pharmacie.

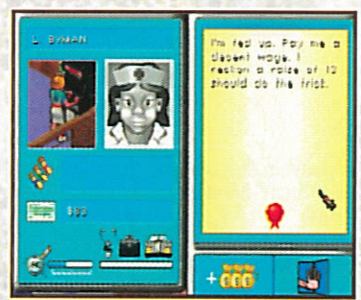


NIVEAU 1

Le premier niveau est aussi le plus facile, simple et sans subtilité. Il est conçu pour vous permettre de démarrer en douceur. Premièrement, placez un bureau d'information et un réceptionniste. À côté, vous disposerez un cabinet de généraliste et une salle de diagnostic. Procurez-vous également deux docteurs (un par salle) : cela

Là, c'est carrément triché

Et si ces conseils ne suffisent pas, voilà de quoi faire avancer les choses de façon plus radicale. Ras le bol des vomis, des déchets, des urines de vos patients ? Vos agents de maintenance sont râleurs et vous coûtent relativement cher ? Stop, n'embauchez plus ! Il existe une solution radicale (et gratos) qui consiste à prendre une plante d'un clic droit et de la placer sur l'immondice que vous désirez faire disparaître, puis de cliquer sur le bouton gauche. Comme par enchantement, la saloperie disparaît. Il suffit alors de répéter l'opération sur chaque saleté. Bon courage ! Les inspecteurs sanitaires n'y verront que du feu. (Parfois contre les murs, ça foire. Il faut donc enlever tout objet environnant).



suffira pour diagnostiquer les patients. Pour guérir ceux qui ont besoin de médicaments, il faut une pharmacie. Mettez une infirmière dans la pharmacie et embauchez un homme à tout faire pour nettoyer la saleté. Pour traiter les patients relevant de la psychiatrie, construisez un cabinet psychiatrique et embauchez un docteur qualifié dans ce domaine. Voilà tous les éléments pour découvrir le jeu et attaquer la suite.

NIVEAU 2

Ce niveau est légèrement plus difficile, et vous allez devoir employer une salle de recherches. Grâce à cette salle, vous serez capable de mettre au point et utiliser les cardiogrammes, la machine à diagnostics et l'appareil servant à guérir la "langue molle". Pour la salle de recherches, vous devrez disposer d'un docteur qualifié en recherche. Vous pouvez ajouter autant de docteurs que désiré dans cette salle. Plus vous en aurez, plus vite iront les recherches. Mais n'oubliez pas que les recherches s'effectuent uniquement quand un docteur utilise une machine ou tout autre objet comme un classeur. Vérifiez bien qu'il y ait assez d'objets et de tâches à effectuer pour vos docteurs. Vous pourrez ajuster le niveau d'utilisation des objets de recherche, comme la machine à diagnostics par exemple, en changeant les pourcentages dans l'écran de recherche.

NIVEAU 3

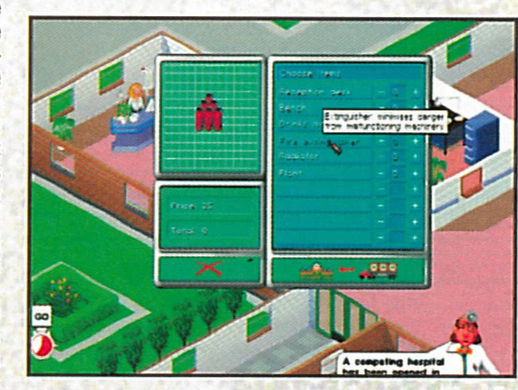
Au niveau 3, vous aurez vos premières urgences. Une icône apparaît alors dotée d'une lumière clignotante. Cliquez sur cette icône, et vous apprendrez quelle maladie est concernée par l'urgence et le nombre de malades atteints. Si vous pensez pouvoir faire face à l'épidémie, prenez l'urgence, mais si vous avez des doutes, refusez-la.
Les urgences amènent de grandes récompenses, si vous les réussissez. Elles peuvent souvent faire la différence entre votre dépôt de bilan et le succès. Une salle moyenne peut gérer autour de six patients pendant la durée d'une urgence. Ceci dépend également du nombre de patients déjà en file d'attente et de la distance entre la salle et la piste à hélicoptères. Le terrain à hélicoptères se situe souvent à l'entrée de l'hôpital. Faites attention, le timer fonctionne même pendant les déplacements des malades vers la salle désirée. Si vous pensez que la salle choisie sera dépassée par l'ampleur de l'épidémie, construisez-en une autre. Ce serait même une bonne idée de construire une seconde pharmacie quand l'hôpital commence à être surchargé, car c'est la salle qui guérit le plus de patients et peut donc être très rapidement saturée par les malades. Rappelez-vous que vous pouvez aussi déplacer les patients dans la file d'attente à partir du panneau de gestion des queues. Cliquez sur la porte de la pièce et "posez" les malades de l'urgence sur l'icône de porte. Ainsi vous les placerez en tête de la file d'attente, et ils seront traités les premiers. Certains traitements comme la salle d'opérations peuvent durer longtemps, alors vérifiez bien que équipement et chirurgiens soient opérationnels.

NIVEAU 4

Même s'il n'y a rien de neuf à apprendre au niveau 4, vous devrez utiliser toutes vos nouvelles compétences pour finir le niveau. Il y a de nouvelles salles de guérison à mettre au point ; aussi, construisez votre hôpital soigneusement, de manière à pouvoir les intégrer. Pensez à disposer votre hôpital avec suffisamment d'espace pour son expansion future et procurez-vous de bons docteurs. Vous n'aurez pas à développer la salle d'opérations, vous pouvez donc construire cette dernière en "dur". Ce niveau est également l'occasion de vous faire décerner quelques-uns des prix que vous trouverez sur l'écran des trophées de fin d'année. Exterminez des tonnes de rats, mais essayez de ne tuer aucun patient. Vous gagnerez de cette manière des montagnes d'argent et peut-être accéderez-vous aux niveaux rats secrets.

NIVEAU 5

Nous voici au niveau de formation. Dans votre hôpital, vous commencerez avec trois docteurs consultants, chacun avec une compétence différente. Vous devrez utiliser ces consultants pour former tout jeune employé ou docteur à votre service. Si vous ne le faites pas, vous ne serez pas capable de diagnostiquer les malades efficacement, et votre hôpital deviendra dépassé et désorganisé. Les jeunes travaillent lentement et sont faibles dans tous les domaines. Pour les former, construisez une salle de formation et mettez-y un des consultants. Le consultant commencera alors ses cours



avec le rétroprojecteur. Mettez un jeune étudiant ou un docteur dans cette pièce, et il s'assiera et écoutera le consultant. Les compétences augmenteront lentement, et si par hasard l'étudiant ne possède pas la spécialité du consultant, il l'apprendra également. Avec du temps, les jeunes étudiants deviendront docteurs et maîtriseront la spécialité du consultant, mais une fois le niveau de consultant atteint, ils arrêteront d'apprendre. Si l'un des docteurs d'une salle de formation quitte son local pour rejoindre la salle du personnel, il reviendra à la salle de formation automatiquement, une fois qu'il se sera reposé.

Rappelez-vous toutefois, que plus vous aurez de jeunes ou de docteurs dans une salle de formation, moins d'impact aura l'enseignement du consultant. Essayez de construire plusieurs salles de formation et limitez le nombre de vos docteurs étudiants à un ou deux. De cette manière, vous obtiendrez beaucoup de bons docteurs rapidement. Embauchez beaucoup de docteurs en début de niveau : en effet, beaucoup sont excellents et par conséquent n'ont pas besoin d'être formés.



Jeux Crack !

Mieux que le Pac O Pac, le Koto ou le Flack Mack... Crako, ça banque illico! Tout jeu crack publié, c'est 50 F de gagnés... Toute soluce imprimée, c'est 300 F... Même pas à gratter... Marquez bien vos coordonnées sur la feuille du crack. Envoyez si possible, cracks et soluces imprimés et pas manuscrits à : Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex

The Need for Speed — PC CD-Rom

Comment faire un saut tournoyant dans la version complète de NFS ?
Commencez par choisir un circuit ayant des bosses comme la route Alpine, prenez ensuite la voiture The Warrior. Pour cela, après le choix du circuit ou de la route et de votre voiture, appuyez sur "Drive" puis tapez en lettres capitales : "EAC POWR" dans l'encadré pour inscrire votre nom, vous aurez alors accès à la nouvelle voiture. Et maintenant, sautez encore plus haut et plus loin. Procédé : prenez le plus de vitesse possible, puis juste avant que la voiture ne commence à décoller de la route, donnez un grand coup de frein à main (barre espace) et tournez vers la gauche ou vers la droite. Vous ferez alors des sauts tourbillonnants et grandioses.

Stéphane

Deus — PC CD-Rom

Voici un code pour Deus :
À la page de garde du jeu, il faut mettre la souris dans un coin de l'écran et appuyer simultanément sur Ctrl + Alt + C puis taper 3615 et enfin valider. Une liste apparaît sur la gauche de l'écran avec des numéros. Il faut taper le numéro correspondant au niveau du jeu par lequel vous voulez commencer, et vous y voilà ! De plus, en appuyant pendant le jeu ainsi chargé sur Ctrl + T, on obtient tous les objets du jeu, et les niveaux de sang, d'eau et d'énergie montent au maximum. C'est magique ! Pour tuer le gros robot qui garde les radars, il suffit de vous coller le plus près possible d'eux et d'attendre qu'ils tirent. L'explosion les tue sur le coup et ne blesse pas - ou très peu - le Deus. Étonnant, non ?

Bertrand

Ice and Fire — MAC

Voici les passwords de Ice and Fire :
1: INNA 2: LENA 3: SVETA 4: NINA
5: KATIA 6: ANNA 7: TANYA 8: KLAVA

Quentin

Hyperblade (PC-CD) — PC CD-Rom

Durant une partie, tapez l'un des codes suivants :

MDMKSB	Augmente l'attaque et la défense
SHUIN	Permet d'activer l'équipe secrète
GORILLA	Permet d'augmenter la taille des joueurs
SPICYBRAINS	Met les joueurs la tête en bas
POTATO	Permet de diminuer la taille des joueurs

Ces codes ne marchent pas sur toutes les versions du jeu.

Sylvie

Fatal Racing — PC CD-Rom

Voici quelques cheat codes pour Fatal Racing à entrer à la place de votre nom de pilote :

Voitures spéciales :
- 2X4B523P : Éjectez-les dans les airs
- Tinytots : ?

Les fonctions spéciales des voitures peuvent être utilisées après avoir configuré la touche "Cheat" dans le menu contrôle lorsque le code est entré.
Options :
- Formula 1: Nouvelles couleurs de carosserie, à changer dans le menu type de jeu - Duel : mode "Evil"
- Mr Frosty : Routes dérapantes - Mr Zoom : mode rapide - Tachyons : augmente la vitesse d'affichage
- Warpgate : ?
- Freaky : ?
- Remove : Enlève tous les cheats entrés
- Ne rien taper et appuyer sur "Entrée" pour jouer en noir et blanc
- Roll Em : voir les remerciements

Nouveaux circuits :
- Goldboy : 8 autres circuits - Yotarace : circuit spécial

On peut obtenir les autres carrosseries d'une autre façon. Lors d'une partie, appuyez sur la touche F12, une série de chiffres apparaît en bas à droite. Entrez-la à la place de votre nom de pilote.

Le bouffeur d'Occidentaux

Skynet — PC CD-Rom

En fait, il s'agit d'une astuce :
N'importe quand, regardez en l'air et tirez sur la lune. Vous verrez apparaître, sur le côté de l'écran : "ow ow ow...". Insistez, et vous assisterez à un coucher de lune.

Julien

Dragon Lore II — PC CD-Rom

Vous trouvez ce jeu un peu trop dur ?
Très bien, voici les modifications à apporter sur le fichier SWIV.CFG, à l'aide de votre éditeur hexadécimal favori :
- Pour accéder à tous les niveaux : recherchez l'adresse qui se trouve 17 offsets après celui qui marque la fin du nom de votre sauvegarde, et changez-le en 10 .
- Pour obtenir toutes les armes : il suffit de repérer la ligne où Pour changer les caractéristiques de départ du personnage, il suffit d'ouvrir le dossier DLore2, puis le dossier Scenes, vous y trouverez un fichier nommé Gameflag. À la 44e ligne, vous trouverez les caractéristiques de Werner au départ. Modifiez-les en mettant à la place :

ptsvie = 250
ptsforce = 250
ptsmagie = 100
ptsmaxvie = 250
ptsmaxforce = 250
ptsmaxmagie = 100
draks = 800,

ou d'autres valeurs, mais ça ne servira pas, de mettre plus de 250 à la force ou à la vie, ainsi que plus de 100 de magie.

Jean-Michel



Rebel Assault 2 — MAC

Passwords :

BEGINNER	NOVICE	STANDARD	EXPERT
2: jabba	ewoks	banth	anakin
3: endor	chewi	katana	kenodi
4: lachton	dankin	dengar	fortuna
5: borsk	noghri	pellaeon	modon
6: krovies	chamma	ithull	ommin
7: auril	bogga	stemness	rekkon
8: kampl	incom	myrka	shazen
9: ferrier	kothilis	churba	kiirium
10: galia	krath	arto	gundark
11: denarii	siosk	satal	dianoga
12: sadow	adegan	lobue	atuarre
13: onderon	amanoa	deneba	essada
14: aleena	ambria	stur	paploo
15: cathar	sylvar	crado	nash
fin dominis	myraluka	carrack	pestage

Quentin

Alerte Rouge, Mission Taïga — PC CD-Rom

Ceux qui ont regardé les thèmes de bureau Alerte Rouge livrés avec le Data, ont deviné l'objet des missions secrètes : après les dinosaures, voici les fourmis géantes *(It Came From Red Alert!)*.
Ceux qui connaissent le Morse ont déjà compris le message livré dans la boîte : maintenez la touche "Shift gauche" enfoncée et cliquez sur le haut-parleur. Damned, de quel haut-parleur s'agit-il ? Sur le menu principal, on remarque, en haut à droite, une forme étrange qui ressemble vaguement à un... haut-parleur rond ! C'est bien sûr là qu'il faut cliquer pour avoir droit aux missions cachées.

It came from Red Alert Mission 1 : investigation
Alors là, ce n'est pas facile du tout (c'est pratiquement la plus dure des missions). Sauvegardez fréquemment. Avant tout, faites le tour de la carte : les fourmis n'apparaissent que lorsque vous avez trouvé la base (qui est au milieu de la carte). Dès que le chronomètre est en marche, foncez sur la base et réparez tout. Construisez beaucoup de fantassins et assez peu de rangers. Les grenadiers ne sont pas mal, mais attention aux fourmis lance-flammes (les fourmis oranges) qui déciment vos rangs. Postez un groupe de fantassins devant chaque sortie de la base (y compris en bas, à côté du centre de services). Envoyez votre collecteur à côté du centre de réparation pour récolter. Quand ce champ est épuisé, attention ! Guidez votre collecteur à la main, sinon les fourmis vont le manger. En bas de la base, il y a des barils : faites-les exploser, ça vous donnera une caisse d'argent. Voilà, essayez de tenir jusqu'à la fin du chrono (en sachant que plus le temps passe, plus il y a de fourmis).
N'hésitez pas à vendre les structures attaquées par

trop de fourmis. Il suffit qu'il reste un seul soldat à la fin pour gagner.

It came from Red Alert Mission 2 : évacuation
On reprend la carte et les unités restantes auxquelles on additionne un VCM et deux tanks. Bon, à droite il y a un des deux villages. N'y allez pas avant d'avoir construit une bonne petite armada, car dès qu'une unité entre dans le village, les villageois sortent et il faut les évacuer. Construisez beaucoup de tanks (légers et lourds en quantités égales) et de bazookas. Faites attention aux fourmis rouges ! Leur pouvoir destructeur est similaire à celui d'un tank Mammouth. En haut à droite, se situe le deuxième village. N'y allez pas, car il est proche de la fourmilière, qui se trouve sur l'île juste en bas à gauche de ce village. En haut à gauche, c'est le gaz insecticide. Il suffit de faire passer des civils dans l'île au-delà du gaz, pour gagner. Ah si, il faut aussi couper les ponts pour isoler la fourmilière. Un seul conseil : beaucoup de tanks !

It came from Red Alert Mission 3 : extermination
Pas trop difficile, ce niveau : il faut cependant beaucoup de sauvegardes. Construisez des tanks Mammouth (au moins deux groupes de quatre). Un groupe servira à la défense de la base, l'autre au gazage des fourmilières. Pour gazer une fourmilière, envoyez un civil sur le coin plat (je ne peux pas mieux le décrire, mais vous comprendrez en les voyant). Postez vos Mammouths fixes sur la droite, les mobiles sur le haut de la base. Gazez tout de suite la fourmilière proche de la base (en haut à gauche de la base). Mettez beaucoup de tourelles sur la droite... Il est indispensable de faire l'offensive par le haut pour protéger les collecteurs. Mettez un civil dans un VBT et suivez les trois/quatre Mammouths d'extermination. Faites le tour de la carte dans le sens trigonométrique (c'est-à-dire le sens contraire des aiguilles d'une montre) en tuant toutes les fourmis. Attention, en haut à gauche se trouve une base Soviet dévastée remplie de fourmis (il y a une fourmilière). Allez-y en force. Quand vous aurez fait le tour de la carte, occupez-vous de la fourmilière du centre. Comme d'hab, cette mission est assez ardue au début puis très faisable.

It came from Red Alert Mission 4 : sus à la reine !
Un seul conseil : beaucoup de sauvegardes. Stavros est un super-soldat, capable de tuer une fourmi rouge. Ménagez-le, il est indispensable ! Bon, cette mission est délicate sans être dure. Sauvegardez, et explorez. Le générateur est en bas, à peu près au milieu de la carte. En bas à gauche, il y a la Reine, à savoir une fourmi géante gigantesque avec un canon Tesla... Allez-y en dernier. C'est comme le générateur : n'y allez pas tout de suite, mais explorez le haut de la carte (en longeant les murs pour éviter les fourmis lance-flammes. En vous débrouillant bien, vous aurez des renforts : des soldats (peu intéressants sauf à la fin pour tuer la Reine), et surtout un Mammouth qui va faire le ménage chez les lance-flammes. Pour les fourmis rouges, utilisez plutôt Stavros (que vous pouvez soigner, lui...).

L'Anglais

G-Nome — PC CD-Rom

Voici quelques cheat codes :
- Pour avoir l'invincibilité : à l'écran principal, tapez "Ctrl" + "F1" : une fenêtre cheat mode s'ouvre ; tapez alors : "Had A Nude On" suivi de "Enter". Relancez une partie, puis dès le début du jeu tapez "Ctrl" + "I" ("I" comme Invincibilité).
- Pour avoir toutes les missions disponibles : à l'écran principal, tapez "Ctrl" + "F1" : une fenêtre cheat mode s'ouvre ; tapez alors : "Redtop Trod" suivi de "Enter". Facile de terminer le jeu, n'est-ce pas ?

LPI

KKND — PC CD-Rom

Voici comment avoir beaucoup d'argent dans ce jeu assez difficile.
Tout d'abord, vous commencez une partie normale. Puis vous la sauvegardez sur le rang 0. Vous quittez le jeu et allez dans le MS-DOS. Puis dans le répertoire où le jeu est installé, vous allez taper les lignes suivantes :

```
debug game0.sav
E 156E:0108
FF FF
w
q
```

En jouant avec cette nouvelle sauvegarde, vous posséderez 65 535 $, ce qui ne tue pas l'intérêt du jeu. Cependant, si vous voulez avoir plus d'argent, c'est-à-dire 16 777 215 $ et finir alors très rapidement la mission, il suffit de taper les lignes précédentes en remplaçant FF FF par FF FF FF.
De plus, lorsque vous commencez une mission, pensez à construire une armée puissante autour de votre camp. Lorsque l'ennemi attaque votre base et qu'il vient d'être détruit par votre armée, c'est le moment idéal pour anéantir sa base. Les premiers objectifs à détruire sont les stations d'énergie. Ensuite, l'ennemi ne peut plus produire d'unités, la victoire est alors proche.

Sébastien I.

Crystal Caliburn — MAC



Tapez TILTOWAIT pour avoir le menu "spécial" triche.

Quentin

Magic The Gathering, Battlemage — PC CD-Rom

Patchs pour la version originale du jeu. Éditez, à l'aide d'un éditeur hexadécimal, le fichier MTG-CAMP._0* (avec * = numéro de sauvegarde) qui se trouve normalement dans le répertoire : "ProgramFiles/Acclaim/MtG BattleMage".
- Pour avoir toutes les cartes, dès le début en mode campaign :
Allez au secteur 0, puis mettre, du déplacement 36 à 257 (inclus), uniquement des "32" pour en avoir 50 de chaque ou "64" pour en avoir 100.
- Pour avoir 65 535 taels :
Allez au secteur 1, puis au déplacement 24 mettez FF FF.
- Pour pouvoir jouer plusieurs tours de suite :
Sauvegardez la partie après avoir joué votre tour, puis allez au secteur 0, et du déplacement 16 à 18 mettez 00 00 0A à la place de 01 00 13 et rechargez votre partie, cela marche autant de fois que l'on veut.
- Pour laisser l'ordinateur jouer à votre place (sauf quand on vous attaque) et jouer à la place de l'ordinateur :
Allez au secteur 0, puis au déplacement 32 mettez 01 ou 02 à la place de 00.

LPI

Magic The Gathering — PC CD-Rom

Astuce pour la version démo du jeu :
Avis à tous les magiciens qui, comme moi, utilisent la version démo de Magic The Gathering. Si vous en avez marre d'utiliser toujours les mêmes decks unicolores. Voici la solution à votre problème :
D'abord, copiez le jeu sur votre disque dur (c'est déjà plus rapide, non ?). Ensuite, allez dans le répertoire Magic et ouvrez le répertoire Playdeck. Vous y trouverez les différents decks du jeu avec l'extension DCK : Dante.dck, EGGSCALIBUR.dck, ETHYL MERMAN.dck, SWAMP THING.dck, Wolfling.dck. Il suffit maintenant de les éditer avec Wordpad ou autre chose et de vous fabriquer votre propre deck à coup de "copier-coller". Attention ! Il faut garder l'en-tête comme elle est. Exemple d'une ligne dans les fichiers .dck :

RÉF	QTÉ	NOM DE LA CARTE
291	4	Zombie Master

Cristophe K.

Duke 3D Plutonium Pack — PC CD-Rom

Une nouvelle option est apparue dans le fichier USER.CON permettant de mieux éclater la figure de vos copains en mode multi-joueur :
Cette option est de pouvoir rendre les mines à rayon laser invisibles. Pour cela, éditez le fichier USER.CON ; et à la ligne de commande des armes, vous aurez la possibilité, au niveau des mines, soit de la mettre visible, invisible, de forte énergie et dans un autre mode dont je ne connais pas l'utilisation. Il vous suffit juste de mettre à la place du numéro un chiffre entre 1 et 4. Le mode invisible est le numéro 3. Ceci étant très pratique en réseau, n'est ce pas... Bon allez, bon amusement et vive Duke Nukem 4D.

Dark Forces

Alien Trilogy — PC CD-Rom

Au cours du jeu, inscrivez les cheats suivants :
- IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH (armes et munitions)
- COMEANDHAVEAGO (armes aussi...)

Quentin D.

Burning Road — PC CD-Rom

Pour ne pas vous casser la tête à doubler toutes les voitures pour arriver premier, voici un petit truc :
Dans le menu Circuit, prenez Practice, puis votre circuit, votre voiture et votre transmission. Quand vous arriverez à la course, laissez partir les voitures. Attendez un peu qu'elles soient loin et faites demi-tour. Vous passerez de la dernière place à la première place. Et les autres voitures vont faire demi-tour pour vous poursuivre.

C. L.

Redneck Rampage — PC

Voici quelques cheat-codes pour la version démo de Redneck, à taper pendant le jeu :

REDINVENTORY	Donne tous les objets de l'inventaire
REDKEYS	Donne toutes les clefs
REDRATE	Affiche le nombre d'images par seconde
REDSHOWMAP	Dévoile toute la carte
REDUNLOCK	Ouvre toutes les portes
REDVIEW	Montre le personnage

Tous ces codes sont à taper en mode QWERTY.

J.-P. Killthem

Soviet Strike — PC



Tous les codes de niveaux :

1	worstcase
2	grandtheft
3	grozney
4	chernobyl
5	civilwar

Jeux Crack !
SUITE

Les cheat codes :

NOSFERATU:	7 vies
ELVISLIVES:	Immortalité
IAMAWOMAN:	Santé au maximum
MOUNTAIDEW:	Fuel illimité
DAVEDITHER:	Armement puissance maximum

Pascal

Mechwarrior 2 Mercenaries

PC CD-Rom

En mode Mercenaire (pas de gestion du fric), dans le Mech Lab, cliquez à l'endroit où se trouvent normalement les boutons I.S. et CLAN (Mech Lab du mode Instant Action). Et voilou ! Vous avez accès à toutes les armes, y compris celles des clans, dès les premières missions du jeu. Note : ce tip ne fonctionne qu'avec la version DOS du jeu.

Mc Flan

Daggerfall

PC CD-Rom

Voici une astuce pour monter rapidement en capacité de vol ("chourave", pas "vol dans les airs"), sans forcément être voleur, ni même très habile :
Comme vous le savez sûrement, Daggerfall est un jeu très buggé. Un de ces bugs (ou bogues pour messieurs les académiciens) est le fait que les portes ne collent pas toujours au mur. En effet, il est quelquefois possible, pour ne pas dire sûr, que l'on puisse voir une pièce par l'entrebâillure, sur le côté d'une porte. On peut voir un monstre de l'autre côté de la porte, même si celle-ci est fermée. Si cette porte buggée est fermée à clef, le monstre ne peut pas l'ouvrir. C'est là que l'astuce intervient : n'ouvrez pas la porte tout de suite. Mettez-vous en position pour voler quelqu'un, et cliquez sur le monstre que vous voyez par l'entrebâillement de la porte. Un message vous dira si vous avez réussi à voler le monstre. Cliquez très vite, et pendant assez longtemps, sur le streum : de temps en temps, vous réussirez à lui voler quelques pièces d'or... Puis quand vous en avez assez, ouvrez la porte et butez cet enfoiré de monstre que vous avez dépouillé. Lorsque vous dormirez, un message à votre réveil vous dira que vous avez augmenté votre capacité de pickpocket. Voilà, faites-le de temps en temps, et vous deviendrez un voleur chevronné. De plus, ô joie, cet imbécile d'ordinateur croira que vous volez d'honnêtes gens... Donc la Guilde secrète des voleurs vous contactera, mais vous n'aurez pas d'ennuis avec les kisdés, les flics, les poulets koa. Autre chose : ouvrez toujours les portes des donjons et autres souterrains avec l'icône pour voler ; ça améliorera votre capacité au crochetage (mais c'est assez long). Sinon, courez tout le temps pour améliorer votre capacité de course. Si vous arrivez de nuit dans une ville fortifiée, au lieu d'attendre à l'extérieur, escaladez la muraille, ça vous fera augmenter votre capacité d'escalade. Trouvez-vous une région pas trop grande, où vous n'avez fait aucun méfait (vous devez être un Common Citizen) et installez-vous (banque, guildes, etc.). Ne commettez aucune illégalité dans cette région ; comme ça, personne ne vous embêtera.

Murder

Rally Championship



D'après les règles du RAC, on ne peut changer de boîte de vitesses qu'une seule fois pendant le championnat (voir manuel page 15). Mais en éditant une sauvegarde, on peut remédier à cela. Si vous avez déjà changé la boîte de vitesses, doivent se trouver, au déplacement 81 hexa 51, les lettres FF, à changer par 00 (deux zéros, et le jeu croira que vous n'avez jamais changé la boîte de vitesses).

Benoît

Pod



Voici quelques astuces pour le jeu ultime de course de voitures en version 3Dfx :
Pour jouer en niveau dur tout en n'ayant aucun dommage, procédez de la manière suivante :
- Réglages de la voiture : freins 0, accélération 95, braquage 15, adhérence 75, vitesse 100. Dans le menu principal, sélectionnez Course contre la montre de 3 tours. Une fois vos trois tours effectués, revenez dans le menu principal (retour) et choisissez Course simple et même circuit. Résultat : les dommages sont restés en off !
- Pour gagner du temps en mode Ghost, reculez votre voiture pour prendre de l'élan avant d'attaquer la course ; vous franchirez la ligne de départ plus vite et grapillerez quelques secondes.

Popod

Blam Machinehead



Codes pour la version complète de BLAM. Dans l'écran Password, entrez les codes suivants :

HMEHMHSD9DMDFX	Active ou désactive l'énergie infinie.
HMEHMHSDVD-ONMR	Active ou désactive toutes les armes infinies.
KDUDK9RDKDBSHNM	Active ou désactive le choix du niveau (nouvelle option sur l'écran)
RDS-KKSGDBGD-SR	Active ou désactive tous les "Cheat Mode"
ABCDEFGHIJKLMNO	Active ou désactive tous les "Cheat Mode"
__CHEATMODE-6__	Active ou désactive le "Cheat Mode" 6.
__CHEATMODE-7__	Active ou désactive le "Cheat Mode" 7.
__CHEATMODE-8__	Active ou désactive le "Cheat Mode" 8.

Les codes des niveaux :

Niveau 1.2	Q58NMLDZCQ4HWGE
Niveau 1.3	TDM75UH8OTX06BE
Niveau 1.4	V01PPJCP6VH4ULJ
Niveau 2.1	0F20F0HX8YOE95W
Niveau 2.3	VR4T26EZ5SHCMM
Niveau 2.4	1NBCXCXVI6PA3K1
Niveau 2.5	ZF0XDY5KXJQ2NGZ
Niveau 3.1	2XVSDAHO3JS2MF-
Niveau 3.3	THYDH0MZDU3CZFK
Niveau 3.4	1SOJ3130BPV2MW8
Niveau 4.1	YCTS6PUUKS28SD1
Niveau 4.2	Q29LHUDUY421FSD
Niveau 4.3	WS7Y6HQPIWBOFGK
Niveau 4.4	2RHK4RB9RUZ1IT2

Damien

Wages of War



Cheat codes pour le jeu en version originale :

BLOOD MONEY	Active les codes
ADJECTIVES	Maximum de tout sur tous les mercenaires
BILL	Maximum de tout au mercenaire en cours de jeu
VERB	Munitions maximum
ELBOW ROOM	999 points d'action
LIBERTY	Toutes les armes et état de fonctionnement maximum
FILL MAGAZINE	Le magazine d'Abdul vous offre deux objets au hasard
NOUN	Santé au maximum
DEADMAN	Élimine tous les ennemis
SMOKE	25 grenades fumigènes
TIMERS	10 charges satchel et 10 unités de temps
911	10 trousses de premier secours
STATS	État maximum
MORTAL	État moyen
HOUR	Ajoute une heure à la durée du jeu
MMIN	Ajoute cinq minutes au temps de la mission
SET MINE	Place une mine au mercenaire actuel
OH DARN	100 tirs de mortier lancés au hasard sur le terrain
BANG	Active tous les dommages sur les terrains
EXPLODE	Active toutes les destructions sur les terrains
SEND IN THE CLOWNS	Active le thème Clown
OH BOYS	Désactive le thème clown

Pascal

Diablo



L'astuce qui suit nécessite la version complète ainsi que la version shareware du jeu. Vous cherchez à transférer un personnage de la version shareware à la version complète ? Il vous suffit de faire la manip simple :
À partir du répertoire de la version shareware, copiez les fichiers personnages ("SPAWN_*.SV") dans le répertoire où se situe le jeu complet. Renommez les fichiers "SPAWN_*.SV" en "SINGLE_*.SV". Démarrez le jeu, et ô surprise, vous pouvez utiliser votre personnage du shareware, si vous choisissez "New Game" ; et vous disposerez d'items de valeur en surimpression. Vendez-les et faites le plein d'or (mais vérifiez votre inventaire, il faudra faire du rangement !).

The Lemming

Shattered Steel



Pendant une partie, appuyez sur "Enter", puis tapez un des codes suivants et validez-le en appuyant à nouveau sur "Enter" :

- LOCKANDLOAD	Redonne des munitions
- IMOUTTAHERE	Permet de finir la mission avec succès
- TELEPORT	Vous téléporte hors de la zone de combat
- STOOL	Mines
- CHERNOBYL	Arme nucléaire (ne pas tirer à côté)
- PYROTEK	Élimine tout ce qui se trouve autour de vous
- HARDCORE	Armes de 30 mm
- CURVEDLINES	Armes de 50 mm
- BIGONES	Armes de 70 mm
- DOGAN	Armes de 120 mm
- FNORD	Armes de 210 mm
- RATSNEST	MD laser
- DINGLEBERRY	MV laser
- BLIPPLEBLOOPS	RPD laser

Ange

GRAND JEU-CONCOURS

STAR WARS™

DE JUIN À OCTOBRE, LUCASARTS™ ET JOYSTICK VOUS INVITENT À UN EXCEPTIONNEL RENDEZ-VOUS *STAR WARS*™ !

PLUS DE 200 PRIX À GAGNER : DE NOMBREUX LOTS *STAR WARS* ET DE QUOI DOPER VOTRE ORDINATEUR...

RÉPONDEZ AUX QUESTIONS SUIVANTES

et renvoyez vos réponses sur carte postale uniquement

X-Wing™ vs TIE Fighter™ est un jeu de :

- ❑ Action en 3D
- ❑ Stratégie
- ❑ Une simulation de combat spatial

Dans X-Wing vs TIE Fighter vous ne pouvez pas piloter un :

- ❑ X-wing
- ❑ TIE fighter
- ❑ speeder bike

Si vous pilotez un A-wing, vous combattrez aux côtés :

- ❑ De l'Empire
- ❑ De l'Alliance Rebelle
- ❑ Des Jedi

Chaque mois répondez aux 3 questions qui vous sont posées et renvoyez vos réponses sur carte postale à l'adresse suivante :

CONCOURS *STAR WARS* - Joystick/juin
2, rue Gambetta
10565 Marigny Le Châtel Cedex

50 prix par mois seront attribués par tirage au sort aux personnes ayant répondues correctement aux 3 questions du mois.

Découpez et accumulez les 3 vignettes-bonus de la page concours *Star Wars* des numéros de Juin, Juillet-Août et Septembre et renvoyez les avec vos réponses lors du grand concours final du mois d'Octobre. Elles vous donneront un bonus et vous permettront peut-être d'être le grand gagnant.



CE MOIS CI, GAGNEZ :



1er Prix :
1 Maxi Modem 33600 externe et le jeu X-Wing vs TIE Fighter

2ème Prix :
1 véritable masque de Dark Vador

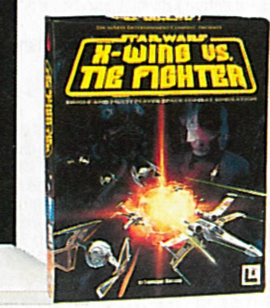
3ème au 5ème Prix :
1 jeu X-Wing vs TIE Fighter

6ème au 10ème Prix :
1 Joystick Flight Leader 3D et le jeu TIE Fighter™ CD collector

11ème au 15ème Prix
1 Joystick Flight Leader 3D et le jeu X-Wing™ CD collector

16ème au 30ème Prix
1 Tirelire électronique R2-D2 et C-3PO

31ème au 50ème Prix
1 Bande Dessinée *Star Wars* de Dark Horse



Et pour les plus fidèles et les plus perspicaces d'entre vous, un PC MULTIMÉDIA 200 MHz MMX, CARTE 3DFX ET LECTEUR 16X à gagner à l'issue des 4 concours.



http://www.ubisoft.fr
http://www.lucasarts.com









Le règlement du concours est déposé à Marigny Le Châtel, vous pouvez vous le procurer sur simple demande à l'adresse du concours. Conformément à la loi Informatique et Liberté n° 78-17 du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Jeux Crack!
EN DETRESSE

Grouik!! transformé en cochonaille ? Paumé dans les couloirs gluants... Cyberdéglingué sur Ultranet ? Encastré dans le micro-ondes ? Coincé dans l'ascenseur ? Bluffé par l'énigme qui tue ? Dur... Envoyez questions et réponses à Joystick, En Détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Questions

BIOFORGE, GUILTY (PC-CD)

Help !! Help !! Heeeelllpp !!!!! Je suis coincé dans Bioforge, vers la fin du jeu. Lorsque l'ignoble Mastaba s'enfuit lâchement, je suis dehors, près de la piste d'atterrissage, et dois, pour rentrer, ouvrir une porte. Mais pour l'ouvrir, je dois trouver un code, résoudre un puzzle que je suis incapable de comprendre. On m'a dit qu'il fallait s'aider d'un journal de bord, que j'ai lu, mais je n'y ai toujours rien compris. J'ai aussi entendu dire qu'il fallait allumer les lignes supérieures et inférieures. Comment faire ? Sur quels boutons faut-il appuyer et dans quel ordre ? Je vous remercie d'avance (P.S. : ça fait un an et demi que je suis coincé à cet endroit). En ce qui concerne Guilty, je suis arrivé, en prenant Jack, au Casino, mais, après y être entré, après avoir parié mon vaisseau et joué les cuistots, je voudrais savoir ce que je dois faire pour avoir de l'argent ; cela me permettrait de rejouer et de récupérer le vaisseau. Pitié, aidez-moi !

Réf.: N°8301, Juju

ARENA DAGGERFALL (PC-CD)

J'appelle à l'aide à mon tour. En effet, j'éprouve bien des difficultés : je n'arrive pas à trouver ce qui m'a été demandé dans les labyrinthes que je fouille. Où sont les peintures que m'a fait quérir Akorithi ? et où se trouvent les documents de Mynisera ? Que désire Aubk-i ? Une simple direction (nord du labyrinthe, sud-est... par exemple), m'aiderait déjà beaucoup. Qu'Athéna protège mon futur sauveur, et merci d'avance.

Réf.: N°8302, Ixtl Sniper

MIGHT & MAGIC 5 (PC-CD)

Si quelqu'un pouvait m'aider dans ce même jeu, ce serait super sympa. Comment désactiver le champ de stase dans la capsule de sauvetage n° 1 ? Quand je mets : "Aucun humain n'est jamais allé", il me met que c'est incorrect. Quelqu'un pourrait-il me dire pourquoi ?

Réf.: N°8303, Florent

GRAND PRIX MANAGER 1 (PC-CD)

Je passe mes nuits sur GPM 1. À chaque fois, c'est pareil : des qualifications à vous couper le souffle, des départs à la Alesi et puis patatras ! Je me retrouve avec mon petit R habituel, l'R de rien, l'R des pannes sèches ou d'une panne moteur. C'est tout le temps pareil : après l'euphorie, la déception. Vous qui êtes passé par là, vous qui saviez ce que c'était que d'avoir deux uniques possibilités de terminer la course (l'abandon par panne sèche, ou l'arrêt pour panne moteur), aidez-moi, dites-moi s'il y a une raison valable et logique à ces abandons (à part le conseil du choix de l'essence) ou si je dois attendre patiemment mon prochain abandon sans rien pouvoir faire.

Réf.: N°8304, RemplideFioul

THE DIG, DUKE3D (PC-CD)

Ouuuuuuh laaaaaa, ça commence à me casser les sphères, ce truc. Je suis bloqué dans The Dig. J'ai découvert quatre des cinq aiguilles, et je suppose que l'entrée de la dernière est à côté de l'alcôve où on met les plaques ; mais il m'en manque une, et je ne sais pas oukèlé. J'ai découvert une crypte et j'ai bousillé la statue qui se trouvait dessus, mais impossible de faire monter Low dessus (car je la soupçonne de pouvoir s'enfoncer si on monte dessus). Il me manque aussi la baguette qui devrait faire apparaître la carte dans l'aiguille de la carte. Comme vous voyez, je nage grave. Je vous remercie d'avance pour le moindre secours. Pendant que j'y suis, dans l'éditeur Build de DN3D, j'aimerais savoir comment changer l'attribut Palette, indispensable pour les différentes clés à utiliser. Thanx again.

Réf.: N°8305, Ionsdedollars Bill

TOONSTRUCK (PC-CD)

Dans la 2e partie du jeu, pour récupérer le coffre dans l'aquarium du poisson, il faut mettre le "cimatron" sur "chaud" afin que le poisson sorte du bocal, puis sur "normal" et vite remonter récupérer le coffre avant le retour du poisson. Malgré mon empressement, je n'y arrive pas. Le poisson revient dans le bocal avant moi. Y a-t-il une astuce pour prendre le poisson de vitesse, car je craque ? Merci pour votre aide.

Réf.: N°8306, Jean

VERSAILLES (PC-CD)

Je suis bloqué dans l'acte 5, avec le cardinal de Bouillon qui est dans le salon de Mars. Que faire ? Aidez-moi, merci !

Réf.: N°8307, François

Réponses



MIGHT & MAGIC 5 (PC-CD)

Réf.: N°7706, Philippe

Pour prendre le calice de protection, monte dans la tour des chevaliers. Va tout en haut, et quand on te demande "Que cherches-tu ?", tu réponds : "Calice de Protection" ; mais sans les voyelles, c'est-à-dire : "Clc d Prtctn". Ensuite, va voir le roi-nain et il te donnera de l'expérience.

Florent

TOMB RAIDER (PC-CD)

Réf.: N°8009, Lucas

Dans la salle où se trouvent les leviers, se trouvent plusieurs portes. En haut de chaque porte, il y a la position des leviers pour ouvrir cette porte. Un X pour un levier activé (en bas), un 0 pour un levier non activé (en haut). Je te laisse le plaisir de découvrir la suite.

Moonlight

SPACE QUEST 6 (PC-CD)

Réf.: N°8101, Cod

Dans Stellar, prends ta combinaison et ton casque. Mets seulement la combinaison. Sors et prends les alvéoles sur le capot avant du vaisseau, ainsi que les capillaires sur la turbine droite. Entre dans l'estomac à travers l'ulcère en bas de l'écran. Descends tout en bas. Prends la plume, l'agrafe et le morceau de céleri. Prends le bonbon et jette-le dans le bain d'acide. Combine l'agrafe avec le céleri. Tu obtiens un grappin. Remonte jusqu'à la sortie et utilise le grappin sur l'œsophage. Utilise la corde pour entrer dans l'œsophage. Grimpe jusqu'à la bouche. Fais tomber la pilule qui est coincée. Utilise la plume sur l'œsophage. Redescends et va à gauche. Va en bas et à droite. Va en haut vers la vésicule biliaire. Utilise le ruban adhésif pour coller les capillaires ensemble, puis utilise l'ensemble obtenu sur la pompe. Pompe la bile et ressors. Prends les morceaux de calcul, et va à droite vers le pancréas. Utilise les alvéoles sur le cholestérol, puis souffle dedans. Une fois dans le pancréas, utilise le casque pour ramasser les gouttes. Retourne à l'estomac. Verse le mélange dans le casque sur la pilule. Ramasse les petites pilules et va à gauche. Va en bas trois fois et descends dans la fosse. Donne les pilules au ver solitaire. Chevauche-le. Va à droite et prends un morceau d'argent, d'agrafe et d'ongle. Retourne à ton vaisseau. Mets le morceau d'argent dans le réservoir 3, au-dessus de la lampe clignotante. Entre dans le vaisseau et insère le disque donné par le docteur Beleaux. Active l'initiation de décollage et dirige-toi vers le cerveau. Mets la combinaison et sors. Utilise le morceau d'ongle sur la barrière protectrice du cerveau. Va à gauche et saute le gouffre. Va au fond et lance les morceaux de calcul sur le gros robot, puis sur le petit et enfin sur le gros. Descends dans le puits. Utilise l'agrafe sur la zone de contrôle de la toux. Descends tout en bas. Va à droite et dégage le passage. Utilise l'agrafe sur les nerfs à droite. Utilise le poisson sur Sharpei. Admire la fin...

Moonlight

SHIVERS (PC-CD)

Réf.: N°8103 Marsu

Pour reproduire le chant des sirènes, il faut jouer les notes suivantes : Do-La-Sol-Do-La-Sol-Si-Fa-Ré-Do, le Do étant la première touche à gauche, les autres touches sont la continuité de la portée musicale. En cas de problème dans les options, mettre texte ON, écouter à nouveau le chant et le miracle surviendra. Un passage s'ouvrira derrière la tête du colosse de Rhodes. Dans ce passage, tu aboutiras à une porte avec des dessins. Tu sauras comment l'ouvrir en regardant le film dans la salle de projection (en coulisse dans le cinéma égyptien).

Pour le solitaire, deux solutions : soit se faire aider par une personne qui connaît la logique du solitaire, soit utiliser l'aide assez simple suivante :

En prenant l'hypothèse que le damier est un carré, horizontalement (en partant du haut), on a les lignes A jusqu'à G et verticalement (en partant de G. à D.) on va de 1 jusqu'à 7. Maintenant, il suffit de suivre les indications suivantes (le but est d'arriver en case D4).

B4 mange C4 et se retrouve en D4 (B4-C4=D4)

C2-C3 = C4
A3-B3 = C3
A5-A4 = A3
D3-C3 = B3
A3-B3 = C3
F3-E3 = D3

C4-D4 = E4
F4-E4 = D4
B5-C5 = D5
C7-C6 = C5
E7-D7 = C7
E6-D6 = C6

E1-E2 = E3
C1-D1 = E1
E4-E3 = E2
E1-E2 = E3
E6-E5 = E4
G5-F5 = E5
G3-G4 = G5
D5-E5 = F5
G5-F5 = E5
E4-E5 = E6

D5-C5 = B5
C7-C6 = C5
B5-C5 = D5
Dernière étape, devant vous une croix
D3-E3 = F3
D5-D4 = D3
C3-D3 = E3
F3-E3 = D3
D2-D3 = D4 Bingo, Sésame ouvre-toi

Hervé, Laetitia

ARENA THE ELDER SCROLL (PC-CD)

Réf.: N°8104, Mélanie

Salutations à tous les Jostickiens-Jostickiennes, et surtout à Mélanie, perdue quelque-part dans cette immense arène. Non non, point de honte à avoir, nombreux sont les aventuriers qui, avant toi, avaient déjà connu bien des turpitudes pour déjouer les pièges parsemant la quête du bâton du chaos. Moi-même, je n'ai dû la réussite de mes recherches qu'aux conseils éclairés de ma déesse Athéna. Voici, pour toi, les réponses qu'elle m'a inspiré :

1) "Hourglass" ou "sandglass" (sablier) au choix, mais je te ferai remarquer que la pièce fermée par cette énigme n'est pas protégée contre le sort de passwall.
2) "Shadow" (ombre).
3) "Nothing" (rien).

Voilà, fais-en bon usage, délivre l'empereur, et rendez-vous à Daggerfall !

Ixtl Sniper

ARENA DAGGERFALL (PC-CD)

Réf.: N°8105, Emrick le damné

Pas de panique, petit gars. Moi-même, Laelys Gwynnderann, le célèbre Argonian, ai été victime de la lycanthropie. Mais primo, ça se guérit, et deuzio, ça te rend tellement fort que si tu es prêt à mettre ta morale de côté, ça peut devenir un gros avantage. Si avoir une tronche pleine de poils t'ennuie (il est vrai que les écailles, c'est tellement plus seyant...), ouvre ton livre de magie (même si tu joues un guerrier), où tu trouveras le sort !Lycanthropy, qui est gratuit. Tu peux le lancer au plus une fois par jour dans le sens mecton-grouikgrouik, mais autant de fois que tu veux dans l'autre sens ! Mais si, décidément, tu veux définitivement guérir, il te faudra attendre d'être contacté par un tueur de lycanthropes, qui aura la bonté de te donner l'adresse d'un gars susceptible de guérir ton affliction (il faut 1 000 pièces d'or pour une prise de sang). Attention, ce gars te propose de refiler ton mal à un innocent. Si tu refuses, il t'envoie sur une quête qui te fera découvrir Glenpoint Coven. Le problème de ce dernier endroit, c'est que personne ne semble être à même de t'y aider ! Oui, c'est hélas encore un bug, et tu dois donc refiler ta maladie à un pauvre petit n'enfant innocent quand on te le propose. Pas de bile pour ton alignement, tout le monde se fout du môme, mais fais gaffe à ce qu'il ne te bute pas (ou te réinfecte) une fois devenu garou à ta place, si tu es trop faible. Parce que retrouver tout à coup une force, une endurance et une vitesse normale, ça fait tout bizarre... Qu'Akatosh guide ta voie et que les Quatorze Étoiles éclairent ton chemin !

Thunderhead, The Mulot Master

GUILTY (PC-CD)

Réf.: N°8106, Fabien

Pour Ysanne, j'ai la solution (mais ça doit aussi marcher quand on joue Jack) ; va d'abord à la prison dire à Jack que tu vas créer une diversion ; en suite, utilise la fleur jusqu'à obtenir 5 pétales et une tige. Sors de la cellule et pose la tige de la fleur au bord de la rivière (là où un moine se baigne), puis pose chaque pétale dans chaque pièce que tu traverses, jusqu'à la cellule de Jack, le premier étant dans la cave à vin, le dernier dans la cellule. Sors de la cellule, les moines vont sacrifier Jack, profites-en pour retourner au vaisseau. Parle ensuite à Booba et pars à l'origine de l'invasion des Aliens. Bonne chance !!

Juju, François



Jeux Crack!

REPONSES MICRO

Votre moniteur saccade comme un parkinsonien en roller? Le disque dur tourne comme un solex asthmatique? Le processeur s'essaye à la simulation de grille-pain? Vite, Reponse Micro, vite... Envoyez vos questions à : Joystick Réponses Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

METTRE DES EXTENSIONS PRES DE L'ALIMENTATION?

Normalement, cela ne pose pas de problème. À condition bien entendu de ne pas boucher les grilles d'aération internes du bloc d'alimentation. En effet, la prise d'air de l'alim s'effectue dans le boîtier du PC, et le ventilateur de l'alimentation refroidit donc aussi indirectement l'intérieur du PC en en extrayant l'air. Pour ce qui est d'éventuelles perturbations radio-électriques provoquées par l'alimentation, il n'y a rien à craindre non plus, car cette dernière est toujours enfermée dans son propre boîtier métallique qui empêche la diffusion de parasites hertziens (blindage par le principe de la "cage de faraday").

MODEM ET ERREURS DE TRAME OU D'OVERRUN

De nombreux paramètres influent sur la vitesse maximale possible lors d'une communication par modem. La vitesse de transfert peut d'ailleurs varier d'une communication à l'autre. En effet, la qualité de la ligne téléphonique (bruit de fond, écho...) est aléatoire (spécialement sur les longues distances et liaisons internationales) et influe directement sur la transmission de données. Lors d'une communication entre deux modems, les erreurs de trame peuvent être dues à des bits de contrôle (bit de start, stop, parité) dépareillés des deux cotés de la ligne (généralement, toute communication nécessite les mêmes réglages pour chaque modem).
Autre problème possible : une vitesse de transfert des données trop élevée entre votre PC et son modem (idem pour votre correspondant). En effet, si le PC envoie les données au modem trop rapidement, ce dernier risque d'être débordé, rater des informations ou mal interpréter les données reçues.
Dans un tel cas, la solution la plus simple est d'essayer de baisser la vitesse de transmission, de 115200 à 57600 ou 38400 bauds par exemple. Pour un modem 14400 on peut même passer à 19200 sans trop sacrifier les performances. Au besoin, essayez de désactiver la compression de données (MNP5, V42bis) si vous l'utilisez. Bien entendu, si votre port série est ancien et équipé d'un UART (puce spécialisée dans la conversion des données du mode parallèle en mode série et vice-versa) type 8250, c'est aussi un facteur limitatif. Le modèle 16550 est recommandé pour les modems les plus rapides, bien que l'on puisse éventuellement utiliser un 8250 avec un modem 14400 bds si l'on dispose d'un PC rapide, les faiblesses de la puce étant partiellement compensées par la vitesse du processeur. On peut détecter le type d'UART installé dans le PC avec la majorité des utilitaires de diagnostic (MSD, etc.). Même si vous disposez d'un UART rapide, vous n'êtes pas forcément tirés d'affaire. En effet, c'est bien beau d'avoir une puce dotée d'un superbe buffer FIFO, quand ce dernier n'est pas utilisé (il est désactivé par défaut). Heureusement, la grande majorité des programmes de communication activent cette fonction automatiquement, mais le driver de Windows 3.1, par exemple, ne sait pas le faire correctement. On a alors tout intérêt à remplacer le "com.drv" d'origine par un driver plus efficace comme CHCOMB (Cherry Software) ou le classique freeware CYBERCOM de Cybersoft, facilement dénichable sur le Net ou les compilations shareware.

ECRAN VIDÉO SE METTANT EN VEILLE

Si la mise en veille automatique de votre écran vidéo vous gêne, il faut savoir que tout comme la mise en sommeil du processeur et du disque dur, cette fonction d'économie se règle à partir du menu de SETUP du BIOS (habituellement, la touche DEL ou SUPPR, pressée au démarrage du PC, donne accès au SETUP). Les options disponibles permettent de désactiver l'extinction ou d'en régler le déclenchement.

DOUBLE TENSION D'ALIMENTATION PROCESSEUR

Les dernières générations de cartes-mères PC utilisent une double tension d'alimentation processeur ("split voltage" ou "dual voltage"). Cette évolution n'est que la continuation d'une tendance à la baisse, déjà bien implantée avec les processeurs Pentium, voire les plus puissants des 486, qui ne fonctionnaient qu'en 3,3 V (contre 5 V pour les générations de puces précédentes). Cette recherche de réduction de tension n'est pas innocente... En effet, avec les progrès de l'intégration électronique, on place toujours plus de transistors sur la même surface de silicium (les microprocesseurs actuels les plus puissants comptent 5 millions de transistors sur la surface d'un gros ongle !). Qui dit forte concentration dit également augmentation de la consommation électrique et évidemment de la chaleur produite.
Plusieurs parades existent pour maintenir la puissance électrique consommée et donc la chaleur dissipée à un niveau acceptable. Celle qui nous intéresse est la réduction de la tension d'alimentation. En effet, une des lois de base électronique, la loi d'Ohm, stipule que la puissance (watts) égale le niveau de tension (volts) multiplié par le courant consommé (ampères), soit: P=UxI. En passant de l'alimentation en 5 V au 3.3 V, on avait déjà obtenu une diminution appréciable de l'échauffement. Une nouvelle étape est franchie avec la "double tension" processeur, où le cœur du processeur fonctionne en 2.8 V et les entrées/sorties en 3.3 V (l'astucieuse compatibilité 3.3 V des liaisons avec l'extérieur a évité d'avoir à reconcevoir totalement les nouvelles cartes-mères, épargnant ainsi le porte-monnaie des fabricants et des utilisateurs). Les exemples des bienfaits de ce système ne manquent pas. Les Intel Pentium MMX, bien que plus complexes et performants que leurs frères Pentium de base, consomment moins et chauffent moins. On peut en dire autant des nouvelles versions "L" des Cyrix 6X86 qui grâce à l'adoption du "dual voltage" se débarrassent enfin de leur réputation chaleureuse. D'après Cyrix, la version L du 6X86 P200+ ne consommerait plus que 16 watts maximum contre 23 pour l'ancienne, la version P166 L tombant elle à 15 W (soit un gain de 25 à 30 % environ). Le nouvel AMD K6 et le prochain Cyrix M2 utilisent également ce type d'alimentation.

EXCLURE UNE ZONE MEMOIRE SOUS DOS 6.22

Effectivement, parfois, des cartes d'extension (adaptateur réseau, certaines cartes graphiques, contrôleurs SCSI, etc.) utilisent une zone mémoire précise pour leurs besoins, et il devient sage de l'isoler du reste de la mémoire disponible aux programmes pour la réserver à l'usage exclusif de la carte en question. On s'évite ainsi des conflits ou des problèmes de corruption de données. Il faut faire appel à EMM386.EXE pour cette tâche. En fait, c'est plutôt simple, puisque l'on se contente de rajouter quelques paramètres dans la ligne EMM386 du CONFIG.SYS. On utilise le commutateur X ("exclude") suivi de la zone mémoire à préserver, le tout placé derrière EMM386.EXE, de la manière suivante. S'il fallait exclure la zone mémoire DDDD à FFFF (DDDD = adresse début hexa, FFFF = adresse fin hexa, comprises dans la plage A000h à FFFFh), on aura quelque chose comme: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE /X=DDDD-FFFF La seule difficulté est de déterminer la zone mémoire à exclure correspondant à la carte que l'on souhaite protéger. On trouve normalement ce type d'information dans la documentation de la carte (D800-DFFF est une zone classique pour les cartes réseau).

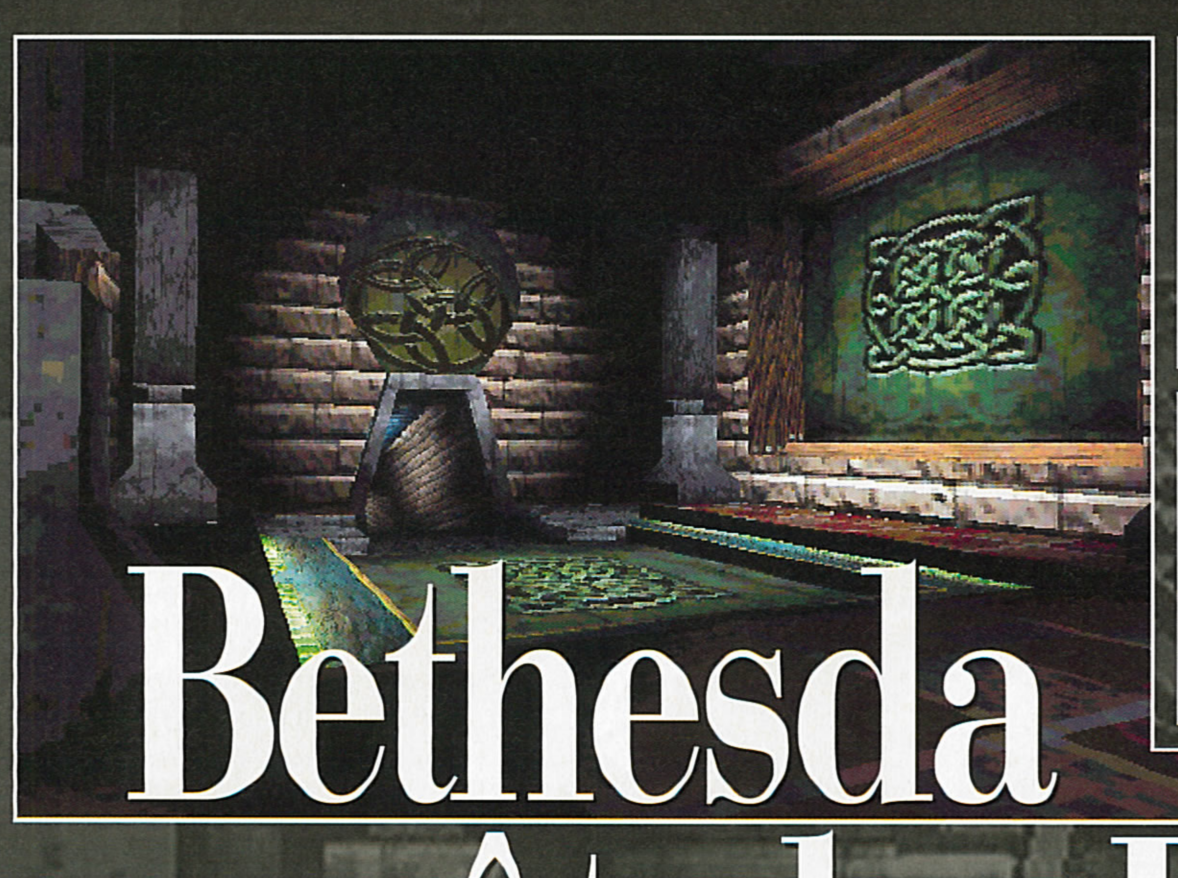
PLANTAGES SUITE À L'USAGE DE DIFFERENTS TYPES DE RAM

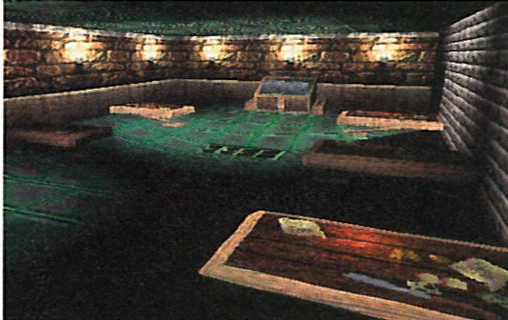
Effectivement, le panachage de différents types de barrettes mémoire peut parfois provoquer des problèmes aléatoires, même si la mémoire semble correctement reconnue à l'allumage du PC. En général, le problème est provoqué par l'addition de barrettes mémoire de vitesse différentes. Par exemple, si une partie de la mémoire est de type 70 ns, alors que l'autre est en 60 ns ou plus rapide encore, le système peut parfaitement s'aligner sur les mémoires les plus rapides, générant alors d'éventuelles pertes de données sur les plus lentes. Dans un tel cas, il suffit en général de modifier les options de vitesse d'adressage mémoire du SETUP en cherchant à ralentir (si vous disposez d'une option "fast ram" ou équivalent, désactivez-la, essayez de rajouter des Wait States, etc.). Notez que même si la RAM n'était pas en cause, certains plantages peuvent simplement venir d'un réglage inadéquat des paramètres du SETUP. Il est évident que la configuration du SETUP permet d'optimiser les performances de votre PC, mais cela peut se payer par une plus grande instabilité du système. Dans le doute, après avoir noté votre configuration du SETUP BIOS, vous pouvez essayer la configuration du SETUP par défaut. En général, elle utilise des valeurs non critiques. Détail (pas toujours) amusant, Windows 3.1, Win 95, Win NT sont d'excellents indicateurs de la stabilité hardware d'un PC (loin de moi l'idée de défendre Microsoft en matière de, humm, stabilité...).

COMMENT CHOISIR DES ENCEINTES ACOUSTIQUES ?

Nous sommes bien d'accord... Avec la banalisation des cartes audio de plus en plus performantes et le progrès de la qualité sonore, les enceintes acoustiques, autrefois maillon le plus négligé de la chaîne sonore, prennent de l'importance. Et il n'est pas inutile de se pencher sur la question, surtout quand on voit les caractéristiques fantaisistes dont elles sont parfois affublées ! Tout d'abord, un petit rappel : la puissance de sortie des cartes sonores PC est généralement comprise entre 1 et 3 W efficaces, les meilleures proposent très rarement une puissance plus élevée. Il ne faut pas oublier que la puissance maximale est délivrée avec un fort taux de distorsion du son (facilement 10 ou 20 %, pas vraiment de la hi-fi). Donc, si vous désirez piloter des enceintes réellement puissantes, cela oblige à utiliser un amplificateur supplémentaire, soit externe soit intégré aux enceintes (enceintes amplifiées). Dans les deux cas, il faudra utiliser la sortie "line" de la carte-son pour envoyer à l'amplificateur le signal à amplifier. Pour un PC, une puissance de sortie amplificateur de l'ordre de 2 X 5 watts RMS peut suffire (les haut-parleurs sont proches des oreilles !). Bien sûr, un amplificateur plus puissant permettra de piloter de meilleures enceintes. La puissance admissible par les enceintes doit être légèrement supérieure aux possibilités de la partie amplification.
Quand on parle de puissance admissible pour les enceintes, basez-vous toujours sur la "puissance efficace" donnée en watts efficaces ou watts RMS (Root Mean Square). C'est sans doute la notation la moins flatteuse, mais elle à le mérite d'être normalisée. Les indications de puissance crête (normalement P efficace X 1,414), puissance dynamique, puissance musique (en général P efficace X 2) ou, pire, la puissance nominale (là, c'est n'importe quoi... la puissance efficace est multipliée par un facteur compris entre 4 et 20 selon les envies de délire des fabriquants...) ne sont pas à prendre en compte. Pensez donc : une enceinte de 10 W efficaces peut se transformer en ronflante 200 W nominaux ! Pour l'anecdote, la puissance d'une enceinte est directement liée au poids des haut-parleurs et à la taille des aimants de ces derniers : plus c'est gros et lourd, plus c'est puissant...
Autre critère à surveiller : la bande passante. Cette dernière détermine la plage de sons reproductibles du plus grave au plus aigu. Une bande passante de 100-15000 Hz est plus qu'acceptable pour des mini-enceintes dotées d'un seul haut-parleur. Pour obtenir des sons plus graves et de meilleurs aigus, il faut passer à l'enceinte dite "deux voies" (à notre avis, meilleur compromis que les systèmes trois voies pour un PC), utilisant deux haut-parleurs spécialisés ; celui de plus grand diamètre (le "boomer") reproduit les graves, le plus petit ("tweeter") s'occupe des aigus. L'enceinte devra être également plus volumineuse pour disposer d'un volume d'air interne correct s'il s'agit d'une enceinte close (étanche). On peut espérer une bande passante de 80-20000 Hz d'une bonne enceinte close deux voies multimédia.
Il est possible d'améliorer encore la réponse dans les graves en utilisant des enceintes "bass-reflex". Ce système utilise des enceintes non closes, dotées d'un orifice accordé ("event") qui permet de diffuser en même temps le son produit par la partie externe et interne du haut-parleur. Résultat : on ne descend pas forcément beaucoup plus dans le grave, mais le rendement et donc le punch (la pression sonore) augmente dans les basses fréquences.
Comme le problème de place à son importance dans la sonorisation d'ordinateur, quelques systèmes triphoniques ont fait leur apparition. Cet ensemble de trois enceintes comporte une seule grosse enceinte pour les graves (caisson de graves ou "subwoofer") généralement de type Bass Reflex et deux petits satellites spécialisés dans les sons aigus et médium. C'est probablement une des meilleures solutions, car les sons graves n'étant pas directionnels, on peut cacher le caisson sous la table ou dans un coin pas forcément proche de l'ordinateur, tout en conservant les satellites de part et d'autre de l'écran pour les aigus et l'effet stéreo. Notez que des options de son pseudo-"surround" existent sur certaines enceintes amplifiées. Il s'agit rarement de vrai son 3D qui necessite une carte audio spéciale, mais plutôt de "stéréo élargie" ou de son "ambiance" qui crée de la fausse stéréo à partir d'un signal monophonique. Pour finir, rappelons que toute enceinte proche d'un moniteur vidéo doit être blindée. En effet le puissant champ magnétique des haut-parleurs peut perturber l'image de votre moniteur (légère déformation, taches de couleur). Si vous n'êtes pas trop sûr de votre choix, il peut être logique de faire confiance aux quelques fabricants d'enceintes hi-fi qui s'intéressent au marché du PC (Yamaha, Altec Lansing ou Nakamichi, par exemple).

PAR MORGAN







Bethesda arrête les Bugs

La fin des bugs ! Bethesda a enfin compris l'importance de peaufiner ses jeux et son gameplay. Même si les bonnes idées ne lui manquaient pas, il faut bien admettre que ce n'est pas la programmation qui fut sa grande spécialité. Cette fois, associé à ses excellentes idées, Bethesda nous prépare quatre projets plus incroyables les uns que les autres. Exploitant la nouvelle version de son moteur 3D, le X-Engine 3.0, ses jeux sont tous en haute résolution, en 65 000 couleurs et surtout stables !



Battlespire

Jeu de rôles/action dans l'univers d'Arena, Bethesda tire enfin profit de son expérience pour faire un jeu digne de ce nom, absent de bugs, beau, rapide et riche... Croyez-le, Battlespire n'a pas fini de faire parler de lui ! Difficile de s'en remettre. Depuis que les mecs de Bethesda font des jeux, ils ne peuvent pas s'empêcher d'embaucher des aborigènes australiens jouant du Didjeridu, à la place de vrais bons programmeurs. Certes, les bonnes idées ne leur manquent pas, mais il y a toujours un arrière-goût de "pas fini" dans tout ça. Et puis soudainement, une comète a dû passer devant leurs locaux, et ils ont réalisé, dans un instant d'illumination, assis en tailleur sur la pelouse, à moitié ivres, en marmonnant comme Gilbert Bourdin : "Merde les gars, et si on apprenait la programmation maintenant ?".

Je charrie peut-être un peu, mais c'est que je ne m'en remets pas. Tout ça pour dire que pour Battlespire (et leurs autres prochains jeux), non seulement le scénario est dément, les décors fabuleux... mais en plus le moteur est stable ! Les jeux précédents devaient être une sorte d'échauffement. Et maintenant qu'ils sont bien chauds, ils passent aux choses sérieuses. Il faudra compter sur Bethesda comme nouveau "grand" éditeur du jeu vidéo !

GILBERT BOURDIN CHEZ BETHESDA

Jeu de rôles/action dans l'univers d'Elder Scroll. Il ne s'agit pas de Elder Scroll 3 (voir encadré), mais d'une version intermédiaire plus rythmée, plus dynamique, axée avant tout sur le combat et l'action. Loin des étendues à perte de vue et de la création aléatoire de donjons, Battlespire met en avant un univers détaillé, peaufiné, léché.



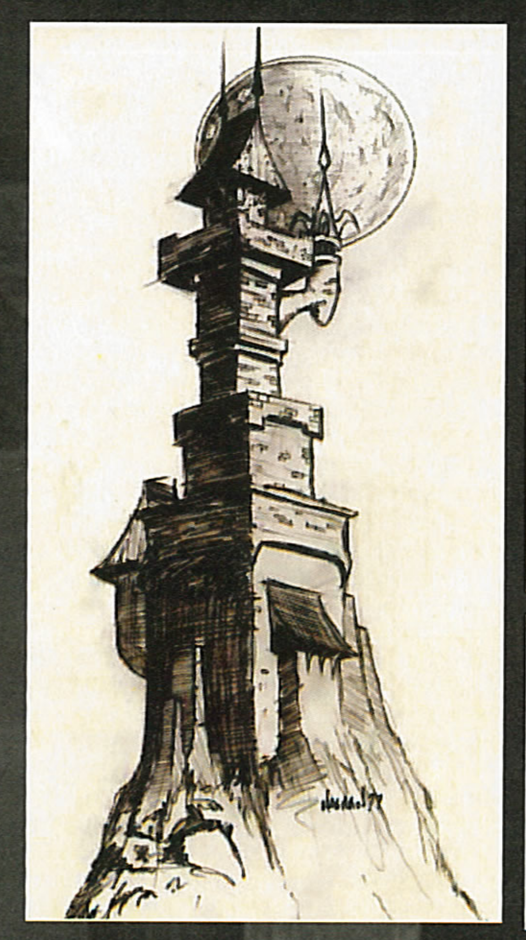
L'histoire se déroule au même moment qu'Arena, et vous incarnez un jeune mage de combat qui décide de s'entraîner dans les locaux mis à disposition par votre souverain l'empereur : le Battlespire. Ce donjon à multiples niveaux a été bâti pour fournir un lieu idéal de combat qui fourmille de dangers (ennemis, trappes, passages secrets, etc.).

Dès vos premiers instants sur le site, vous constatez que quelque chose ne tourne pas rond. Les Précepteurs, tuteurs de l'empire, ont été réduits en charpie et toutes les issues ont été bloquées. Du coup, qui devient le héros une fois de plus et doit s'y recoller ? Il semblerait qu'une force maléfique, un démon du nom de prince Mehrunes Dagon ait pris possession de l'île avec ses minions. Ce sera à vous de trouver un moyen de remettre les choses en ordre, ainsi que de rouvrir le Battlespire. La quinzaine de différents démons qui peuplent dorénavant les 8 niveaux du jeu (archi vastes) tâcheront, bien sûr, de vous en empêcher.

65 000 LÉMURIENS EN 15 MINUTES

Intégralement 3D, le moteur de jeu permet la gestion de 65 000 couleurs et de superbes effets de lumière en temps réel. Il s'adapte aussi aux environnements d'intérieurs et d'extérieurs sans difficulté. Fluide, rapide, haute réso-







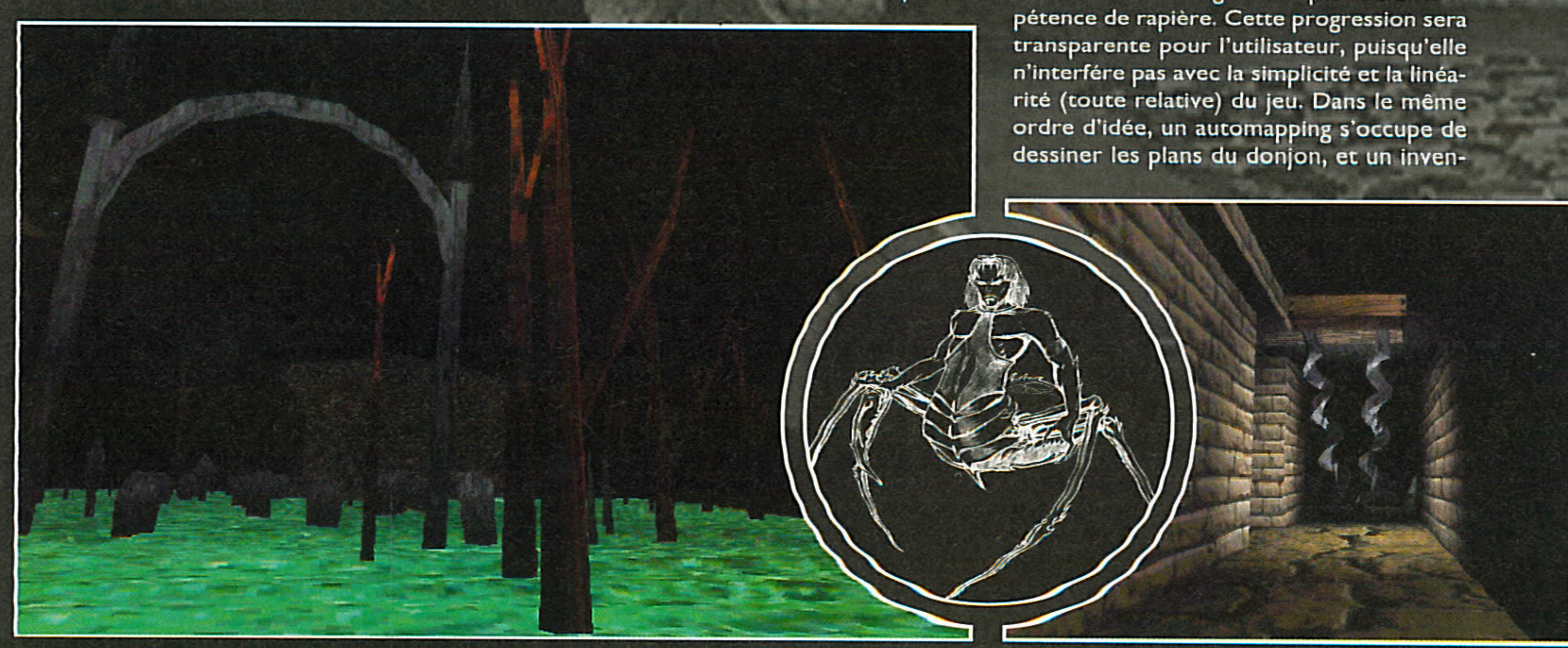
lution... il fait partie de la nouvelle génération des moteurs 3D. Côté graphisme, nous sommes loin des gris-noir, gris-clair répétitifs et laids. Source de lumière verte ou rouge, reflet de cuivre et d'argent, les 65 000 couleurs permettent de créer une atmosphère très intense sans pour autant être trop sombres.

L'essentiel du jeu est axé autour des combats. Que ce soit avec une arme (poing, épée, hache, dague de lancer, hallebarde, etc.) ou avec des sortilèges, il faudra nettoyer les niveaux de ses démons et "démones". Les phases de combat sont gérées à la souris et sont d'une simplicité déconcertante. Chaque clic est associé à une action, et le personnage réagit à vos mouvements de souris. Pour éviter d'obtenir des duels trop statiques où on se fout en face de l'adversaire et où on cogne jusqu'à ce qu'il tombe, la gestion de l'espace est aussi intégrée. Par exemple, en appuyant simultanément sur les boutons de la souris, on peut bondir sur le côté, surprendre l'adversaire et essayer de frapper dans le dos ou sur le flanc. Il est possible aussi d'esquiver, de sauter, de se baisser puis d'attaquer les jambes... ou la tête. Cette localisation des coups est démentielle, je vous l'assure ! Les sorts ne sont pas en reste, notamment cette boule de feu qui ricoche sur les murs en laissant des flammèches sur les pierres.

TOUS MORTS ! RETOURNE DANS L'ASTRAL DE MU !

Étant donné que la spécialité des développeurs de Bethesda reste les jeux de rôles, ces derniers ne se sont pas contentés de faire un super jeu de baffes sans y intégrer des objectifs et énigmes de qualité. Il s'agira d'interagir avec certains personnages pour récupérer des morceaux d'un objet magique, par exemple. Les phases de discussions étant gérées en images de synthèse 2D.

Côté magie ou statistiques du personnage, la création du personnage est similaire à celle de Daggerfall (au passage, espérons qu'ils permettront l'importation de fichiers). Vous progressez en utilisant vos compétences. Plus vous vous servez d'une hache, mieux vous la maîtrisez. Mais au même moment, vous n'augmentez pas votre compétence de rapière. Cette progression sera transparente pour l'utilisateur, puisqu'elle n'interfère pas avec la simplicité et la linéarité (toute relative) du jeu. Dans le même ordre d'idée, un automapping s'occupe de dessiner les plans du donjon, et un inven-







taire simplifié permet d'accéder rapidement aux quelques objets que l'on peut garder (potions de soins par exemple).

LE MESSIE COSMOPLANÉTAIRE GAGNE 827 XP !

Cerise sur le gâteau, il est bien évidemment possible de jouer en réseau (modem, réseau, Internet) : mode Duel, Coopératif ou En équipe, cela devrait être archi fun.

Histoire de faire un petit résumé récapitulatif - j'ai parfois des doutes quant à la qualité de mon français - Battlespire s'annonce comme le jeu ultime pour les joueurs de rôles.

Certes, il ne s'agit pas de construire un personnage pendant plusieurs centaines d'heures, ou de s'imprégner d'un monde, de ses us et coutumes. Par contre, il permettra de se défouler car il est plus cérébral que Quake ou Duke Nukem qui, somme toute, finissent par lasser. Et crotte, laissez tomber ma démonstration à deux francs, j'essayais juste de dire que Battlespire, moi j'adore !

Le seul point dangereux de tout cela est le positionnement du jeu : suffira-t-il aux vrais rôlistes, et les fans de Quake y trouveront-ils leur compte ? Cette approche qui - les plus anciens s'en souviendront - ressemble comme deux gouttes d'eau à Ultima Underworld, peut-elle trouver son public ?

BETHESDA SOFTWORKS
EDITEUR : BETHESDA
SORTIE PRÉVUE : 1998

10th Planet





Développé depuis maintenant trois ans, 10th Planet va enfin sortir. Il s'agira de sauver le système solaire d'une invasion extraterrestre a grand renfort de combats spatiaux en 3D et de gestion stratégique de vos ressources.

Depuis que ce projet a démarré, il a subi différents relookages. Avec l'utilisation du nouveau moteur 3D de Bethesda, il semblerait enfin que 10th Planet soit sur la bonne voie. À cheval entre une simul'action et le jeu de stratégie, il propose de mener à bien une lutte contre une invasion extraterrestre.

Pilote terrien de renom, vous êtes chargé de prendre en charge le combat contre cet ennemi surgi de nulle part. Cette guerre sera menée sur trois fronts. Premièrement dans l'espace où vous prendrez les commandes de différents vaisseaux pour des missions de patrouille, d'escorte ou bien encore de combat direct. Associé à cela, il faudra aussi - et c'est la partie stratégique du jeu - gérer différentes ressources qui ralentiront la progression de l'ennemi et vous aideront dans vos missions (mines, centres de recherche, bases militaires, etc.). Enfin le troisième aspect du jeu est une phase d'aventure. Chaque mission vous permettra de rechercher une technologie alien très ancienne et oubliée qui permettrait de repousser a tout jamais.

TROIS JEUX EN UN

Étant donné que le conglomérat terrien ne doit sa survie qu'en la capacité de certains pilotes, vos fonds sont illimités. Il sera donc souhaitable d'adapter votre force de frappe en fonction des besoins. Cinq types de vaisseaux sont mis à votre disposition et peuvent être entièrement configurés. Du cockpit, au moteur, en passant par les boucliers, l'armement et les différents gadgets de contrôle, c'est plus de 80 options qui peuvent être installées dans un seul vaisseau, permettant une infinité de combinaisons.

Au fur et à mesure de votre succès, vous serez promu et pourrez avoir accès à de nouveaux vaisseaux et équipements pour affiner votre stratégie.

Le jeu n'est absolument pas linéaire. Il faudra lutter sur différents fronts, et choisir les missions qui vous paraissent les plus urgentes. L'idée étant de perdre sur certains fronts mais de s'imposer sur les plus essentiels. Ensuite vos différentes ressources (radars longues distances, lasers grande portée, ou autre) pourront venir en aide dans des zones moins essentielles et faire le travail de fond. Deux types de missions rythment l'aventure. Les missions principales répondent à une logique dans le scénario, et les missions aléatoires vous permettront de développer votre habileté et vos positions stratégique dans le système.

De toute façon, vu la taille que représente le système solaire (avec toutes ses planètes et ses satellites) ce n'est pas le travail qui manquera.

Y A QUE 9 PLANETES DANS LE SYSTEME SOLAIRE

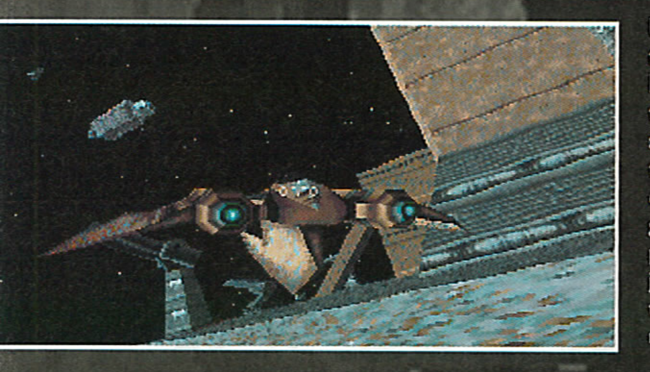
Le scénario, dont je ne dévoilerai rien car il forme la voûte et l'intérêt du jeu, est très riche et passionnant. Le titre du jeu suffira à vous donner une petite idée de ce qui vous attendra. Ce mixage de missions n'est pas sans rappeler Privateer, premier du nom, auquel ils auraient rajouter un but plus clair.
Histoire de donner au monde un aspect réaliste et poussé, des tonnes de petits détails





sont gérés. Par exemple, les tempêtes magnétiques de certaines planètes auront des répercussions sur votre système de navigation. Ou bien les zones d'antimatière (trou noir) dérégleront votre armement.

S'agissant avant tout d'un jeu d'action, beaucoup d'attention a été portée sur le moteur 3D. Haute résolution et 65 000 couleurs, permettant d'afficher simultanément 6 000 polygones sans ralentissement. Sachant qu'un vaisseau fait environ 150 polygones, il est possible d'obtenir des combats assez épiques avec plus de 30 vaisseaux à l'écran ainsi que le décor. Une idée excellente qui changera un peu des autres jeux du genre qui privilégient les combats à un contre un, plus faciles à gérer mais plus monotones (mais non je ne pense à personne).



MMX AU PLACARD, CARTES 3D C'EST BONNARD

Une bonne majorité de cartes 3D accélératrices sont gérées en mode natif renforçant la fluidité de l'ensemble, la finesse des textures ainsi que les effets spéciaux. Par contre aucune version MMX n'est prévue. Leur position sur ce sujet est assez claire : " Nous croyons peu dans la technologie MMX. Les gains sont assez faibles et sous peu, d'autres processeurs bien plus intéressants verront le jour. Le MMX n'est qu'une transition marketing. Il n'est pas nécessaire que nous perdions notre temps là dessus. " ! Voyez, je vous disais bien qu'ils avaient enfin tout compris, ces gars de Bethesda.

De même que pour Redguard, il sera indispensable de posséder un joystick pour jouer. Quels que soient le modèle et la marque utilisés, un driver spécifique permettra de configurer au mieux les différents boutons. L'objectif est que chacun puisse jouer dans les meilleures conditions sans se saouler avec des tas de raccourcis clavier qui ralentissent les combats et cassent le rythme.

6 à 8 joueurs pourront jouer simultanément en réseau (TCP/IP et IPX) en mode Coopératif ou Duel. Rien n'a encore été décidé pour le serveur, mais ils utiliseront sans doute un centre tel que Kali, Mplayer ou Ten.

Au jour d'aujourd'hui le jeu se présentait très bien et semble remplir tout ses objectifs. S'ils ont un peu de temps, ils ajouteront même certaines petites fonctionnalités tel qu'un éditeur de cockpit pour ajouter votre touche personnelle au vaisseau.

EDITEUR : BETHESDA
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 98

Elder Scrolls : Morrowind

La suite très attendue de Daggerfall est en cours de développement ! Ce troisième volet, utilisera une version améliorée du moteur 3D de Bethesda. Deux fois plus petit mais deux fois mieux, ils sont très déterminés pour que Morrowind soit l'aboutissement des essais précédents !

Le concept primordial est de modifier profondément la conception du jeu. Comme le dit Johnny Lee, responsable de la communication, " Daggerfall était un projet sans queue ni tête. L'idée initiale était de mettre dans un grand chapeau toutes les idées qui nous passaient par la tête et que nous voulions voir dans un jeu. Seulement au final, l'absence d'objectifs précis a créé un grand mic mac incontrôlé. Nous avons tout fait pour tester et debugger ce produit mais la conception initiale le rendait irrémédiablement instable et fouillis." Cette fois, il vont tirer profit de leurs expériences passées et mettent au point un jeu beaucoup plus travaillé, exploitant ainsi les deux premiers volets comme des jeux expérimentaux dont le but ultime est la réalisation de Morrowind. Les décors ne seront pas déterminés de façons aléatoires, les villes seront enrichies de personnages avec plus de caractère, le graphisme sera soigné et surtout le scénario (sans être linéaire bien sûr) sera plus intéressant et plus immédiat. Il tirera profit de Battlespire et tentera d'améliorer les défauts qui apparaîtront. Mais comprenons-nous bien, en aucun cas ils ne souhaitent transformer profondément la philosophie de Elder Scroll. Il s'agira bel et bien d'un jeu de rôles, archi vaste et où le joueur continuera d'évoluer librement dans ce monde. En clair, " l'objectif est de réduire le monde de moitié, ce qui sera transparent pour la grande majorité des joueurs et continuera ce concept de vrai monde très vaste, mais de doubler la qualité par deux. " précise-t-il.
Les Jalons sont posés. Actuellement le jeu n'en ait qu'aux premiers stades de développement mais, sans faute, nous vous montreront des images dès que possible. J'en salive d'avance.

EDITEUR : BETHESDA
SORTIE PRÉVUE : NOEL 97

Preview

STRATÉGIE TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACCLAIM
DÉVELOPPEUR GAMETEK
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE

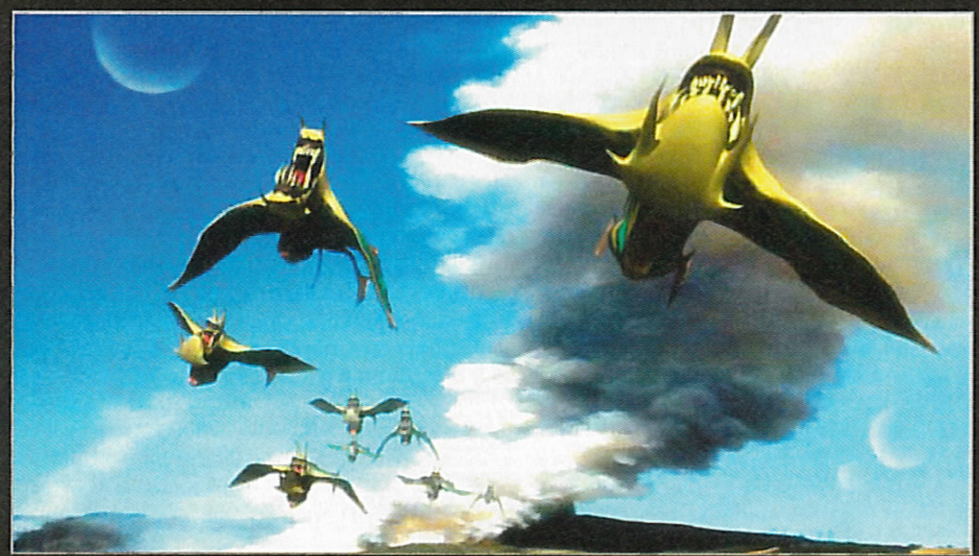


▲ Le programme gère le jour et la nuit comme le vénérable UFO. Les petits points rouges sont des vers facétieux qui s'enterrent et jouent le rôle de mines explosives.





Dark





Surgissant de nulle part, une petite soucoupe irisée survole Clichy, France, la Terre. Un rayon vert jaillit de l'engin et balaye de son faisceau inquiétant les bureaux prestigieux de Joystick, le mag galactiquement célèbre. Un humain est aspiré à bord. Shouff ! Une fin terrible l'attend, à moins que ce soit la première interview exclusive des créateurs de Dark Colony, allez savoir.

Q: Alors, comme ça, très précieux amis aliens, vous vous apprêtez à submerger la Terre avec un nouveau jeu de stratégie temps réel de la meilleure facture ?

R: ϋε τε μερδε γροσσε ϖαχλο δε μψρ ϶κφλ ξχεμ θυελ–ποιβρ βαθγϖψλουι.

Q: Excusez les gars, je branche le traducteur universel. Aaaah, voilà.

R: S'il ti plaît, madame, toi savoir/connaître où nous pouvoir trouver restaurant/glokeria non cher dans système solaire ici local ?

Q: Euhhh... mais y marche pas leur traduc-bidule, nom d'un p'tit gris. Chuis pas embêté, moi, avec mon article à rendre pour demain.

R: Hohoho, je plaisantais, détends-toi, jeune Terrien. Dark Colony a été produit dans nos laboratoires secrets de la galaxie Gametek. Il propose aux joueurs humains une flopée de missions sur une planète nouvellement colonisée : Mars.



▲ Beurk ! c'est la base alien avec son gros sphincter.



▲ Un nombre de sprites conséquent pourra s'afficher en même temps. Au passage, profitez-en pour admirer les explosions.



▲ Les humains se battent avec des machines, alors que les aliens utilisent des gros trucs gluants obtenus par manipulation génétique.

Colony

Pour prendre en compte notre marché intérieur sur Petra-7, il sera possible d'incarner aussi bien les aliens que les humains.
Q: Ouahh, et c'est le programme qui tourne sur cet holo-projector ? Je peux prendre des photos?
R: Faites, faites, jeune mammifère.
Q: Dites-donc, monsieur l'alien, c'est bougrement fluide et bougrement beau. Vous avez un secret ?
R: Effectivement, j'utilise Impulse... hem, non, en fait toutes les routines du jeu ont été réalisées dans le plus pur code assembleur martien ; ce qui explique les performances redoutables. 500 sprites pourront s'afficher à l'écran simultanément. Tout le graphisme a été produit en images de synthèse avec Lightwave, et chaque sprite comprend des dizaines d'animations.
Q: Fichtre, Monseigneur l'envahisseur, et l'intelligence artificielle dans tout ça ?
R: Sachez que l'IA de DC devrait répondre de manière dynamique aux actions du joueur en analysant le terrain et la position des unités...
Q: Hola ! votre excellence, je vous arrête tout de suite. Vous n'êtes pas le premier à nous faire le coup de l'IA. Maintenant, on attend de voir.
R: Certes, certes, mais dans DC, l'IA bat en retraite si jamais le joueur humain lui est supérieur ; et puis elle recherche les points faibles de la défense. Et pis, si t'es pas content, sale petit acarien humain, je te pulvérise avec mon flingo-pistol, alors : ak ak ak !
Q: Ouais, ouais (non mais, il a pas vu sa tête d'ampoule, cet abruti ?).
R: Qu'est-ce que vous dites ? C'est quoi, un seta bruti ?
Q: Non, rien. Mais parlez-nous plutôt du scénar, votre Seigneurie spatiale.
R: Bien, bien, mon jeune casse-croûte, pardon, mon jeune ami, question scénario c'est la lutte pour le contrôle de Mars. Les aliens bénéficient d'une technologie génétique supérieure, tandis que les humains excellent en cybernétique et en robotique. Pour triompher, l'un ou l'autre des camps devra exploiter les ressources de la planète rouge et même découvrir les artefacts d'une ancienne race d'immigrés stellaires.
Q: Oh ben, dis donc alors.
R: Mieux, l'exploitation minière alienne est confiée aux brozaars, des vers géants obtenus dans les labos génétiques. Dans les deux camps, on peut programmer les itinéraires des unités, leur faire faire des patrouilles. Un soft que vos misérables ingénieurs humains ne sont pas près de savoir programmer.
Q: Eh bien, c'est parfait, mais je vais devoir vous quitter maintenant, Grand Chambellan verdâtre. Soyez gentil d'appuyer sur le bouton pour me faire redescendre. À bientôt et allez en paix, pov' tache extro.
R: Pov' tache extro ? C'est une expression terrienne à la mode ?
Q: Hum, c'est ça coco, c'est un peu comme "très cher haut dignitaire d'outre-espace" (Eh ! décidément, ce traduc-bidule n'y voit que du feu).
Iansolo

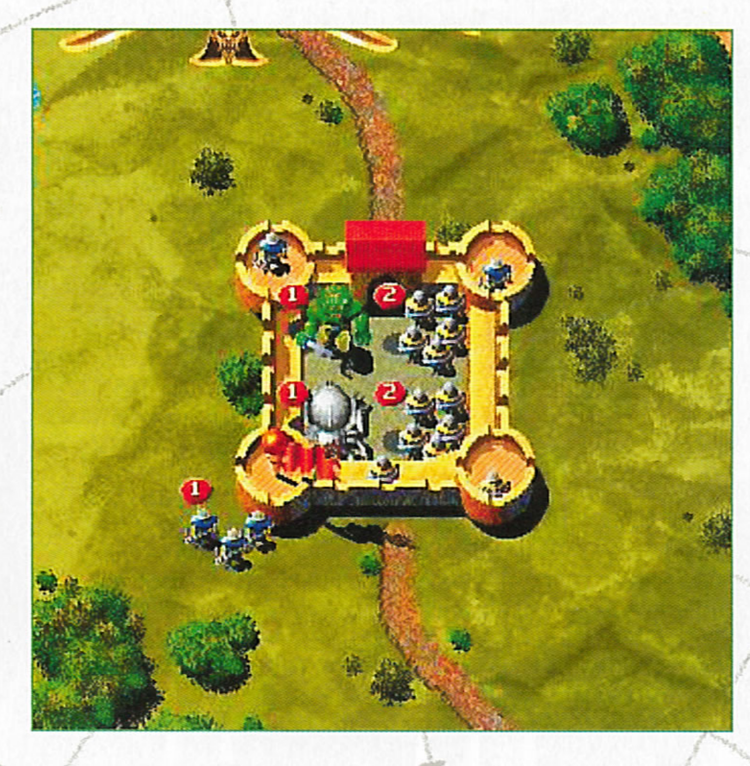




Gros Plan

La mode est aux suites, et Warlords ne déroge pas à la règle. Conçu initialement pour le jeu sur Internet, ce troisième volet met en avant la rapidité d'action et le fun.

par Morgan



Objectifs précis, nombre de tours pré-définis, temps limité...

GENRE STRATÉGIE
ÉDITEUR BRODERBUND
SORTIE PRÉVUE JUIN

Warlords III
Reign of Heroes



Tout dernier volet d'une célèbre série de jeux de stratégie, Warlords III apporte son petit lot de nouveautés. Avant toute chose, le jeu a été modifié afin de devenir plus rapide et simple à jouer. La gestion des combats ou de la magie (plus de 30 sortilèges) s'effectue d'un simple clic. Même s'il conserve le principe des tours de jeu, Warlords III est un produit beaucoup plus grand public que ses prédécesseurs.

L'innovation principale réside dans la possibilité de jouer en réseau via Internet. Pour ce faire, un mode temps réel au sein de tours de jeu a été mis en place. Je m'explique : durant chaque tour de jeu, il n'est plus nécessaire d'attendre que l'adversaire ait fini ses actions. Cette approche donne une plus grande liberté de mouvements et limite le côté répétitif des combats.

■ BRODERBUND SE LANCE SUR LE RÉSEAU

Le jeu en réseau propose plusieurs paramètres : objectifs précis, nombre de tours prédéfinis, temps limité... Une approche très similaire à MAX d'Interplay. Pour rencontrer vos adversaires, un serveur spécifique a été lancé. D'un simple clic, le programme se connecte immédiatement au serveur, où vous pouvez discuter avec vos futurs adversaires, à la manière de Battle.net. Il est possible d'organiser des parties jusqu'à 8 joueurs.

Si vous n'avez pas la possibilité de vous connecter au Net, sachez que l'intelligence artificielle de l'ordinateur est suffisamment poussée pour permettre des partie exaltantes. Comme nous le précisent les programmeurs, le programme ne triche pas et réagit en fonction de votre progression pour corriger ses erreurs. Le mode Campagne se divise en 10 missions successives, et 12 missions supplémentaires sont fournies.

Pour l'anecdote, un jeu de cartes de type Magic basé sur Warlords devrait sortir en même temps que le jeu. Prévu pour le moment aux États-Unis, il devrait être traduit par un éditeur français sous peu.





PC CD-ROM
STRATÉGIE/GESTION
ÉDITEUR CRYO
DÉVELOPPEUR CRYO
SORTIE PRÉVUE JUILLET





3ème Millénaire

Problème de pollution. Qu'à cela ne tienne nous avons la solution : vivez sous terre, comme des vers. ▶



Un p'tit coup de mégalo ? Cryo à ce qu'il vous faut. Ça s'appellera 3ème Millénaire, une gestion stratégico-économique qui vous proposera de rallier à votre cause tous les États de ce monde en un gouvernement unique. Pour cela, vous aurez cinq cents ans de réflexion, de l'an 2000 à l'an 2500. Eh oui, "l'immortalité, c'est long", comme disait tonton.

Dans la forme, rien de bien neuf à l'horizon... recherches scientifiques, guerres civiles, exploitation des ressources naturelles, problèmes écologiques, épidémies, tout cela rappelle étrangement pas mal d'autres softs issus de Civilization. Mais la grande nouveauté que nous promet 3ème Millénaire, c'est le jeu, qui ne sera pas dirigiste et laissera au joueur une infinité de choix quant à la manière de parvenir à ses fins : du pacifisme écolo à la pure tyrannie militaire, au despotisme éclairé en passant par la dictature religieuse, à vous de paramétrer votre gouvernement, vos lois. Et si vous interdisiez le travail aux hommes ? ou bien aux femmes ? Et si vous interdisiez tout simplement le travail ? Reste à voir ce qu'en penseront les peuples que vous gouvernerez et quelles seront leurs réactions (souvent violentes) face à vos décisions.

La planète entière sera modélisée en 3D isométrique à une précision de 50 km². Il vous faudra l'aménager en fonction de vos buts économiques, militaires et scientifiques. Quant au moteur de gestion, il sera principalement basé sur l'économie et sur les réactions des différents groupes ethniques et sociaux à vos actions.

Un vaste programme donc que ce Troisième Millénaire, qui sera soupoudré à la sauce Cryo, de 40 minutes d'images soit 170 séquences animées d'extraits d'émissions télé futuristes qui illustreront les événement anodins ou capitaux, jusqu'à la fameuse année 2500. Béni soit Cryo, je ne raterai donc pas le 35 234 765e épisode des "Feux de l'amour".

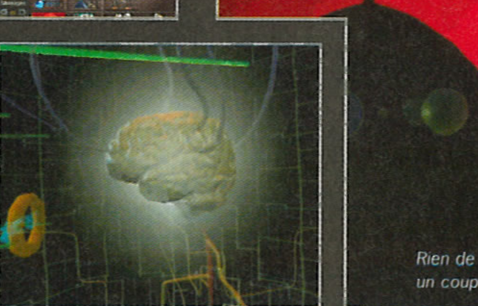
monsieur pomme de terre

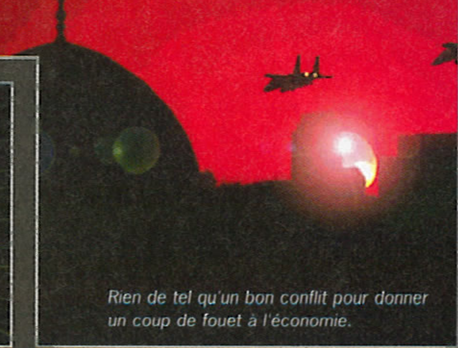
Choix classique mais toujours délicat : que construire ? Une centrale nucléaire bien propre mais qui risque de tout faire péter ou une cochonnerie polluante au fuel ? Peut-être une éolienne... ouh la... c'est cher, les éoliennes. ▼



▲ Principal acteur de cette simulation : l'économie. Acheter, vendre ou se servir chez le voisin en lui demandant gentiment de mourir écrasé sous vos chars... 3ème Millénaire nous donnera peut-être un éclairage neuf sur les motivations de la guerre du Golfe.







Rien de tel qu'un bon conflit pour donner un coup de fouet à l'économie.

Gros Plan

Après Sierra, 7th Level propose son interprétation du monde de Krondor. Basé sur le roman de Raymond Feist, le jeu vous plonge dans un univers heroïc-fantasy où tout n'est qu'intrigues, espionnage et magie. Jeu de rôles assez particulier, Return to Krondor est destiné aux passionnés.

par Morgan



GENRE JEU DE ROLES
EDITEUR 7TH LEVEL
SORTIE PRÉVUE AUTOMNE 97

Return to Krondor



Un jeu axé sur l'interaction entre les personnages

Dans cette suite officielle de Betrayal at Krondor, vous allez incarner jusqu'à cinq personnages dans une quête à travers le royaume. Des hauteurs du palais de Krondor aux égouts sinueux de la ville, en passant par les temples hantés du royaume, vous partirez à la découverte d'un mal aussi ancien que les dieux eux-mêmes.

Conçu avant tout comme un vrai jeu de rôles, Return to Krondor est principalement axé sur l'interaction entre les différents personnages que vous allez incarner ou rencontrer. Pour ce faire, Raymond Fiest et Andrew Ashcraft ont collaboré sur le scénario pour offrir au joueur une aventure passionnante, bourrée de rebondissements et de découvertes.

■ UN SCÉNARIO BIEN FICELÉ

Construit en chapitres (dix en tout), le jeu se déroule comme un roman et tient le joueur en haleine. Rôliste pur et dur, Andy Ashcraft a souhaité donner à Return to Krondor une dimension inédite dans les jeux vidéo : le dialogue, et les réflexions permanentes des personnages suivant les différentes situations rencontrées. Autour de votre personnage, des gens vivent, pensent, parlent et commentent vos actions. Plus d'une centaine de protagonistes interviendront ainsi au cours de votre aventure.

Le moteur 3D permet de gérer les combats un peu à la manière de Alone in the Dark. Un florilège de sortilèges (soixante environ) sont prévus, sans compter les potions dont il faudra inventer les recettes (une bonne initiation à l'alchimie). Les sorts magiques sont en outre accompagnés d'effets de lumière en temps réel d'un effet saisissant.

Toutefois, et c'est là que les choix de conception sont réellement particuliers, le joueur n'est pas libre de ses mouvements. Les combats, par exemple se déroulent dans des lieux précalculés dont on ne peut pas sortir avant que la joute soit finie. Différents plans de caméra donnent une bonne visibilité, mais limitent encore la liberté de mouvements. D'autre part, les effets sont gérés en temps réel, mais la résolution de chaque action s'effectue en tour de jeu. Les déplacements dans le royaume s'effectuent en 2D à l'aide d'une carte.



■ UN DESIGN SURPRENANT

Ce mélange de 2D et 3D dans des lieux fixes crée un effet assez surprenant. Cette solution, dictée sans doute par des nécessités techniques, présente quelques avantages. Tout d'abord, les fonds d'écran, splendides, plongent le joueur dans un univers très détaillé. D'autre part, cela permet de se focaliser sur le scénario, et non pas sur les combats ou des actions inutiles (voyages, etc.). Malgré tout, cela limite la liberté d'action et fait un peu vieillot.

Une chose est en tout cas certaine, Return to Krondor est développé par des fanas de jeux de rôles. Nul doute qu'ils feront leur possible pour rendre le jeu captivant.



Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM, Jeux pour Consoles et CD-I



Orsay, la visite interactive (1)
Vers. Franç. Mac et PC

Dictionnaire Larousse (2)
Vers. Franç. Mac et PC

Magic the Gathering (3)
Vers. Franç. PC - PSX - Saturn

Alien Trilogy (4)
Vers. Franç. PC - PSX - Saturn

La Cité des Enfants perdus (5)
Vers. Franç. PC - PSX

Versailles, Complot à la Cour du Roi (6)
Vers. Franç. Mac ou PC













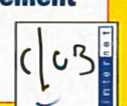
- 07 Art, Passion — Vers. Franç. Mac et PC
- 08 Le Louvre, Peinture et Palais — Vers. Franç. Mac et PC (Compte pour 2 titres)
- 09 Angkor, Cité Royale — Vers. Franç. Mac et PC
- 10 Jésus, Evangiles et Peintures — Vers. Franç. Mac et PC (Compte pour 2 titres)
- 11 Atlas du Monde — Vers. Franç. PC
- 12 L'Anglais Multimédia au Quotidien — Vers. Franç. et PC
- 13 Le Défi de l'Univers — Vers. Franç. Mac et PC
- 14 Les Explorateurs du Nouveau Monde — Vers. Franç. Mac et PC
- 15 Les Glénans — Vers. Franç. Mac et PC (Compte pour 2 titres)
- 16 101 Exercices pour découvrir le Monde — Vers. Franç. Mac et PC
- 17 Le Gros Crabe et ses amis — Vers. Franç. Mac et PC
- 18 Spiderman — Vers. Franç. PC
- 19 Trois Ballons — Vers. Franç. Mac et PC
- 20 MDK — Not. Franç. PC (Compte pour 2 titres)

OFFRE EXCEPTIONNELLE



- 21 Mon Encyclopédie — Vers. Franç. PC
- 22 Duke Nukem — Not. Franç. PC
- 23 Alerte Rouge — Vers. Franç. PC (Compte pour 2 titres)

+ 1er Cadeau
30 Jours d'Abonnement Gratuit à Internet, connexion illimitée



+ 2e Cadeau
Votre Range CD-ROM



+ 3e Cadeau
Un cadeau surprise
Si vous répondez dans les 8 jours.



Offre valable jusqu'au 31/12/97

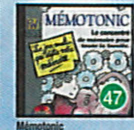










- 24 Warcraft 2 — Not. Franç. Mac ou PC (Compte pour 2 titres)
- 25 Dark Forces — Vers. Franç. PC
- 26 Destruction Derby 2 — Vers. Franç. PC et PSX (Compte pour 2 titres)
- 27 Le Cauchemar de PPD — Vers. Franç. Mac ou PC (Compte pour 2 titres)
- 28 Les Guignols de l'Info, le jeu — Vers. Franç. Mac ou PC
- 29 Metal Rage — Vers. Franç. PC
- 30 Cyberspeed — Vers. Franç. PC et PSX
- 31 Les Chevaliers de Baphomet — Vers. Franç. Mac et PC et PSX (Compte pour 2 titres)
- 32 Rebel Assault 2 — Vers. Franç. Mac et PC
- 33 Blam Machine Head — Vers. Franç. PC et PSX
- 34 Tomb Raider — Vers. Franç. PC et PSX (Compte pour 2 titres)
- 35 Wipe Out — Vers. Franç. PC et PSX
- 36 Myst — Vers. Franç. Mac, PC et PSX (Compte pour 2 titres)
- 37 Die Hard Trilogy — Vers. Franç. PC et PSX (Compte pour 2 titres)
- 38 Fifa 97 — Vers. Franç. PC et PSX (Compte pour 2 titres)
- 39 Maison 3D — Vers. Franç. PC
- 40 Kai's Power Goo — Vers. Franç. Mac et PC (Compte pour 2 titres)
- 41 Nettoyeur 95 — Vers. Franç. PC
- 42 PaintBrush 15000 Cliparts — Vers. Franç. Mac ou PC
- 43 A la découverte du Vin — Vers. Franç. PC
- 44 Auto CD — Vers. Franç. PC
- 45 Vidéotec — Vers. Franç. PC
- 46 Mega Famili — Vers. Franç. PC
- 47 Mémotonic — Vers. Franç. PC

Plusieurs Milliers de titres sur catalogue
Art & Musique · Culture · Education · Eveil · Jeux · Loisirs · Professionnel · Science & Nature · Adultes

Pour en savoir plus sur le Club :



- PAR TELEPHONE : DE FRANCE 08•36•67•05•05 (1,49 F/mn)
- PAR TELEPHONE : DE L'ETRANGER 333•20•14•25•03
- PAR MINITEL : 3615 CECD (2,23 F/mn)
- PAR INTERNET : http://www.cdclub.com

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 128 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeau !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **réduction supplémentaire jusqu'à -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant **par téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.



JK0697

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, BP 10, 59561 La Madeleine Cedex

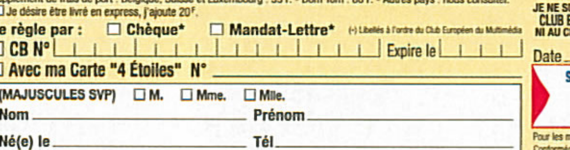
Voici le(les) CD-ROM ou JEUX pour CONSOLES que je choisis :
1er N° ___ 2e N° ___ 3e N° ___
Attention : Certains titres comptent double

Pour cette offre, je choisis une version : ☐ Mac ☐ PC ☐ PSX ☐ Saturn

1er Cadeau : 30 jours d'abonnement Gratuit à Internet, (connection illimitée)

2e Cadeau : Un Range CD-ROM

3e Cadeau : Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours



Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/97.

COEDAC - RCS Roubaix Tourcoing - B 309 495 299 - 4, place de la République - 59170 Croix - Tél : 08.36.67.05.05

Envoyez-moi le(les) titres dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre titre ou pas de titres du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ **Je choisis 1 titre** (hors compte double), **je joins mon réglement de 128,90 F** (99 F + 29,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 2 titres** (ou 1 titre compte double), **je joins mon réglement de 227,90 F** (198 F + 29,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 3 titres** (ou 1 titre + 1 titre compte double), **je joins mon réglement de 326,90 F** (297 F + 29,90 F de frais d'envoi)

710

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° ____ Expire le ____
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom ____ Prénom ____
Né(e) le ____ Tél ____
Adresse ____
Code Postal ____ Ville ____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT AU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI AU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Date ____



Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Preview

STRATÉGIE TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉV. ACTIVISION/AURAN
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE



▲ Incroyable, on pourra créer et commander plusieurs unités simultanément ou encore établir plusieurs quartiers généraux.



Dark



▲ Vous en avez rêvé, Activision l'a fait : les dommages infligés sont répercutés sur les hexagones et non sur les unités, si bien qu'un même tir peut anéantir ou endommager toutes les unités se trouvant dans un proche rayon.

Jamais vu à la télé : l'altitude favorisera les chances d'une unité à atteindre la cible visée. ▶

Bon, il serait temps de passer aux choses sérieuses. Dark Reign, on vous en a déjà abondamment parlé dans plusieurs gros plans. On le sait, Activision a racheté un moteur stratégie temps réel pas piqué des vers à une boîte de développement australienne ; et il s'est adjoint les services de Ron Millar, l'un des concepteurs de Warcraft II et Diablo. Objectif : relancer l'intérêt des jeux de stratégie temps réel en essayant d'innover dans un domaine usé jusqu'à la corde. Pas facile, mais rappelez-vous les p'tits gars : Activision, c'est pas des touristes. Oula non alors, c'est pas des blaireaux. S'il est trop tôt pour estimer la jouabilité du produit sur cette simple preview, j'ai bien envie de vous soutirer des litres de bave en vous révélant ce que la bête nous prépare en termes de fonctionnalités inédites. Allez hop, c'est parti.

Dark Reign sera en S-VGA et comprendra 33 missions, 36 unités et 34 bâtiments différents (6 de plus que Alerte Rouge). Jusque-là, rien de plus standard. Un éditeur sera intégré au jeu pour créer ses propres cartes et scénarios, et on pourra même définir les spécificités d'une unité. Là, je dis bravo, car on commence à en avoir marre de ces boîtes qui nous refilent des data-disks au compte-goutte et à prix d'or. Continuons... DK sera multijoueur (oh l'autre !), mais attention l'accent a été mis sur les possibilités. Les alliances permettront notamment aux joueurs d'une même équipe de mettre les ressources, les unités et les édifices en commun. Pas mal du tout, je dis. Dans DK, on exploitera de la flotte et des mines. Bon, on s'en fout un peu, même si ça change du Tiberium ; ce qui nous intéresse, ce sont les caractéristiques au combat. Et là, on va pas être déçu.

D'abord, DK se base sur un système de navpoints très puissant. On peut définir, point par point, les chemins que devront suivre nos petits soldats. Mieux, à l'arrivée ils pourront attaquer ou garder une position. Ensuite, ce qui va distinguer DK de la concurrence, c'est la très grande variété d'ordres à donner aux unités : protection de la base, suicide,



Dans DR, les alliances permettront notamment aux joueurs d'une même équipe de mettre les ressources, les unités et les édifices en commun.

Exclusif, la bague du bonheur livrée avec DK : certaines unités dispose d'un arsenal limité et doivent se ravitailler dans des complexes prévus cet effet avant de pouvoir attaquer à nouveau.

Reign



escorte, sentinelle, chasse, harcèlement et même harcèlement sexuel (pour cette dernière option, je ne suis pas sûr). Plus sérieusement, on pourra définir, pour le moindre petit troufion, un profil psychologique via trois niveaux réglables de ténacité, d'autonomie et d'instinct de conservation. Bigre ! Plus fort encore, on pourra définir des cibles aléatoires. Ainsi, en début de partie, pourra-t-on assigner à un groupe d'hélicos les ordres "harassement" et "aléatoire". Les hélicos exploreront alors toute la carte et engageront tous les ennemis rencontrés. En parlant de cartes, DK offrira 8 types de planètes (jungle, volcanique, ville lunaire, plaine gelée) avec 20 sortes de terrains qui affecteront chaque unité et véhicule. On appréciera collines et vallées avec leurs différents niveaux d'altitude et les répercussions stratégiques sur les déplacements et les lignes de tir. C'est sûr, il faudra un moment à tous les vétérans de Warcraft et C&C pour assimiler ces nouvelles possibilités. Mais la durée de vie devrait être au rendez-vous.

Activision ne s'est pas privé de passer les références du genre aux rayons X. Constatation : dans Alerte Rouge, le NOD est trop puissant par rapport au GDI, alors que dans Warcraft les deux camps sont mieux équilibrés, mais les unités s'opposent de manière symétrique. Bref, dans DK, les deux factions en lice, l'Empire et les Renégats, seront très différentes mais de puissance comparable. Il faudra ici aussi de très longues heures de jeu pour masteriser l'éventail des possibilités offertes. Les unités pourront creuser des tunnels sous terre, se téléporter, s'embusquer dans la végétation... Prenons l'exemple du morph. Imaginez une unité qui se transforme en rocher ou en buisson et qui s'avance lentement vers l'avant-poste ennemi. C'est du délire : une petite forêt de scouts qui s'infiltre dans une base comme ça, l'air de rien ! Je pourrais continuer à déblatérer longtemps sur DK, mais la place me manque. Allez, encore quelques unités pour la route : véhicules de construction mobiles, médics, saboteurs, femmes espions et femmes snipers (quand je vous parlais d'harcèlement sexuel !), transports terrestres et sur coussin d'air, Marines, Marines d'assaut, impersonators, suicide nukers, chasseurs ADAV, bases mobiles... Vous savez quoi ? Je le sens bien, ce DK.

lansolo

Gros Plan

Broderbund se lance dans le jeu de stratégie/action du genre Warcraft. Un tournant notable pour cette société, qui nous avait plutôt habitués aux jeux d'aventure. Mais attention au virage, la concurrence guette !

par Morgan

GENRE STRATÉGIE/ACTION
ÉDITEUR BRODERBUND • SORTIE PRÉVUE FIN 97

Warbreeds

Adaptation génétique et évolution des races



Dans WarBreeds, jeu de domination planétaire, vous pouvez jouer l'une des quatre races extraterrestres qui devront prendre le contrôle de la planète Aeolia. Pour y parvenir, vous devrez utiliser vos facultés d'adaptation génétique et faire évoluer votre race. Graphisme sur fond violet et turquoise, design "bio" et délire génie-génétique font un mélange plutôt délirant. Mais la visibilité des unités est assez confuse, et les joueurs de Command & Conquer ou Warcraft 2 commencent à être exigeants.

■ PAS TRES NOVATEUR...

Or, ces derniers temps, les jeux de stratégie/action ne manquent pas. Il y a deux ans, lorsque de nombreux éditeurs ont vu le succès de ce type de jeu, ils ont décidé de prendre part à ce "nouveau" marché. Mais y a-t-il de la place pour tous ? WarBreeds n'apporte rien de révolutionnaire dans le genre. Par contre, il fait partie de ces jeux qui comblent les lacunes, qui ajoutent des tonnes de petits détails... En deux mots : priorité à la jouabilité.

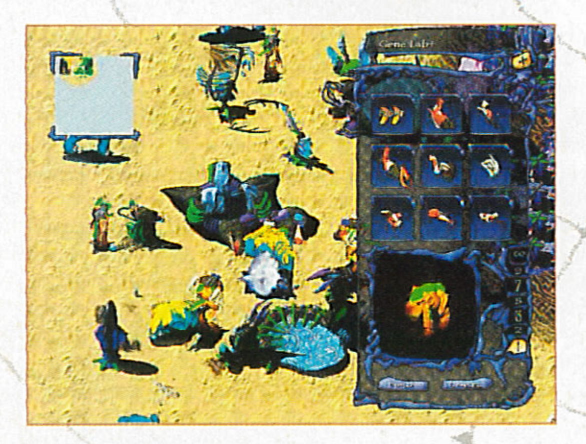
Par exemple, il est sera possible de sélectionner une unité et d'utiliser une fonction d'exploration automatique de la carte. Idée toute simple mais qui manquait bigrement dans Warcraft 2. Il est aussi prévu de sélectionner une infinité d'unités simultanément, ou bien d'indiquer, lors d'un déplacement, le chemin à suivre en précisant des points intermédiaires, et cela au pixel près.

Pour améliorer la visibilité de la carte, l'interface de jeu n'apparaît que lorsqu'on le souhaite, libérant ainsi de l'espace. Niveau visibilité, une autre option très appréciable est le mode de zoom. Pour éviter un zoom un peu laid comme dans Diablo, le graphisme a été initialement dessiné en très haute résolution. Du coups on reste en 1280x1024 pixels même en mode rapproché !

■ ...MAIS BOURRÉ D'OPTIONS INTELLIGENTES

Au niveau de la gestion des unités, le jeu permet la customisation des gènes à tire-larigot. On peut ainsi obtenir des combinaisons assez hallucinantes. Reste à équiper ces nouveaux monstres (parmi une vingtaine par race) des armes de votre goût, et les possibilités de gagner deviennent infinies. Pour ceux qui préfèrent le combat rapide et ne veulent pas s'enquiquiner de toutes ces options, l'ordinateur sera à même de gérer tout ça automatiquement. Histoire d'apporter une touche de réalisme, les unités qui subissent des dommages peuvent être soignées. Une unité qui survit à plusieurs combats gagne des points d'expérience et s'améliore. L'idée est assez efficace, car on a tendance à faire beaucoup plus attention à la gestion des unités de vétérans.

Ajoutez à tout cela un éditeur de terrain très riche et plutôt bien foutu, ainsi que la possibilité de jouer en réseau jusqu'à 8 personnes (un serveur Internet est déjà prévu). Vous obtenez ainsi un petit jeu bien sympathique, où il ne manque rien. Après, il faudra que le thème et les scénarios puissent convaincre les joueurs.



L'aventure continue avec Psygnosis

Gagnez 1 jeu ECSTATICA II par jour

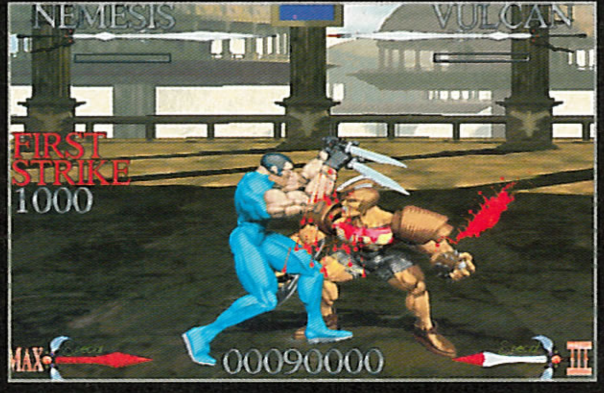
ECSTATICA II

PSYGNOSIS™

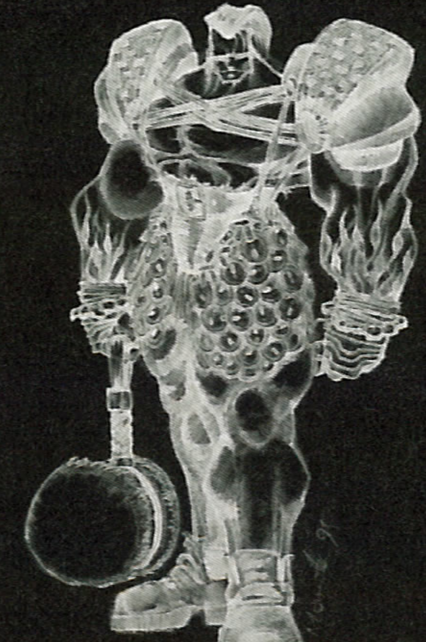
SUR LE 3615 JOYSTICK

1,29F/MN

BEAT-THEM-UP
PC CD-ROM
ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR
MIRAGE
SORTIE PRÉVUE JUILLET



▲ *Forcément, à faire son guignol avec des gros couteaux, le sang coule, c'est inévitable.*



Theatre of



▲ *Lemure a beau être une demoiselle, elle n'en est pas moins en train de découper notre gars Caligula en rondelles. Elle est musclée, souple et féline, et je ne lui disputerais pas son quatr'heures.*

◀ *Hérité des jeux sur consoles, le combo est une succession de coups enchaînés rapidement sans que l'adversaire n'y comprenne quoi que ce soit. Ici, Styx fout la pâtée à Optimus. Ça lui apprendra à avoir un nom ridicule.*

Dans quel monde vivrions-nous si l'empire romain ne s'était pas disloqué, vautré, écroulé, si les barbares n'étaient pas venus foutre leur souk après la "pax romana", s'il brillait encore sur toute la Méditerranée et plus loin ? Les gars de Mirage se sont posé cette étrange question, et ont imaginé un monde encore dominé par les Rosa-Rosa-Rosam. Résultat des courses : les jeux du cirque seraient toujours aussi populaires, et en particulier les combats de gladiateurs. Theatre of Pain est donc un jeu de combats de gladiateurs futuristes, basta. Un Street Fighter en toges, un Mortal Kombat dans l'arène du "circus maximus".

Mirage s'est déjà essayé à plusieurs reprises au jeu de baston, sans grand succès (voire la panade complète de Rise II). Mais passons l'éponge, car Theatre of Pain s'annonce nettement plus réussi.

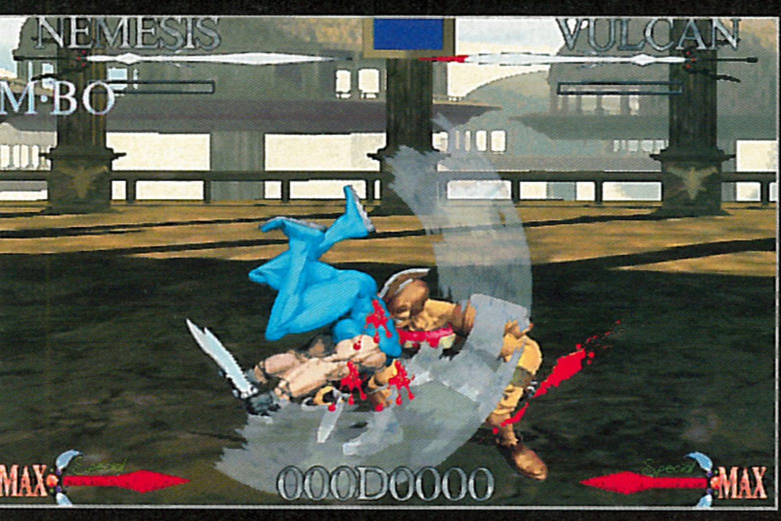
Le moteur du jeu est assez performant, animant de gros sprites, avec effets de lumière et de transparence à foison. La caméra suit l'action de près, n'hésitant pas à zoomer en avant lorsque les deux protagonistes se rapprochent, ou en arrière quand ils s'éloignent. Le tout avec un charmant effet de parallaxe différentiel pour les décors. C'est plutôt chouette.

Les combats sont assez violents, et le sang gicle allégrement pour peu que l'on ne soit pas trop doux avec son prochain. Depuis Mortal Kombat, l'hémoglobine est devenue la règle. Les 12 personnages proposés sont suffisamment variés pour que le joueur ne s'écroule pas d'ennui après deux parties. En plus, les bougres sont bien musclés, bien méchants, c'est un vrai bonheur.

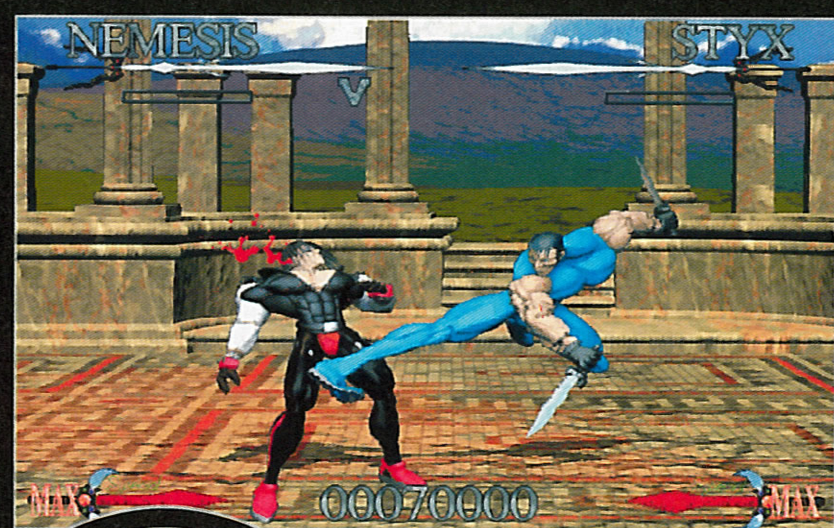
Chacun dispose d'un nombre de coups assez conséquent, variations sur le thème des coups de poing et de pied dans la gueule. Quant aux coups spéciaux, chacun en a de 5 à 8 à sa disposition. Classique ? Oui, mais diablement efficace. D'autant que nous n'avons toujours pas de chef-d'œuvre dans ce domaine sur PC.

S'il arrive difficilement à la cheville de ses compatriotes sur console PlayStation (Tekken 2, Tobal 2, Bushido Blade...), Theatre of Pain, quoique assez classique, pourrait bien tirer son épingle du jeu sur PC.

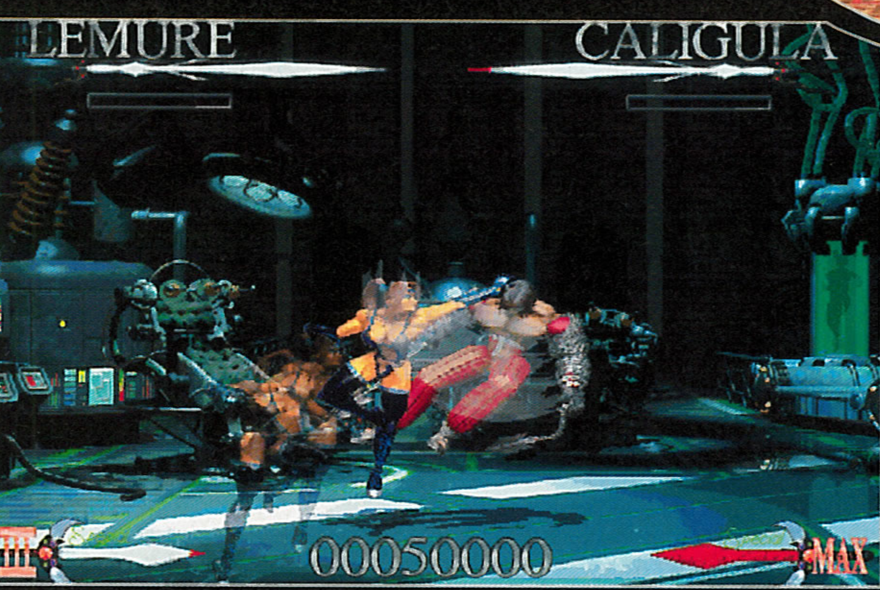
Seb



Le design des personnages est assez réussi. Assez cartoon, mais pas trop. réaliste, pas trop. Entre deux, quoi. ▼



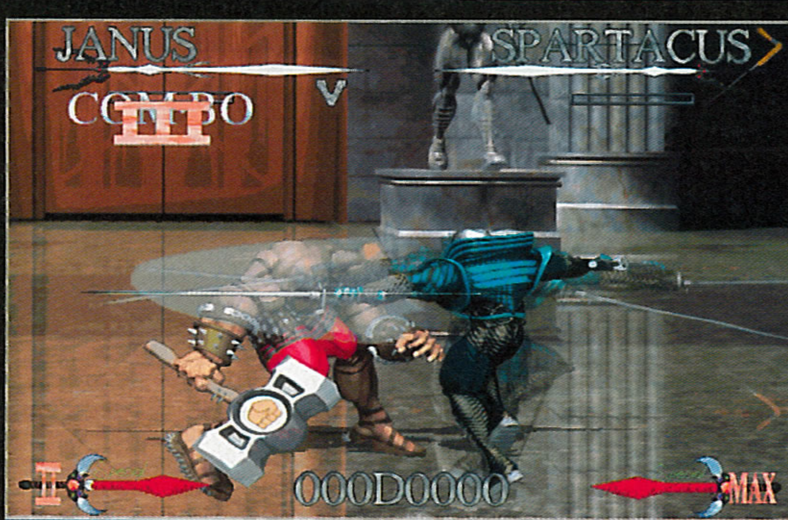
Pain











▲Une vraie nouveauté, les effets de transparences en temps réel. Ça donne un sacré mouvement, tiens.





Gros Plan

Il y a quelques mois, on vous annonçait que Warcraft donnerait lieu à une suite pour le moins surprenante. À l'époque, on avait promis de ne pas en dire trop, mais cette fois, ça y est, les infos sont lâchées.

par Morgan



GENRE AVENTURE
ÉDITEUR BLIZZARD • SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 1997
(VU LA PONTUALITÉ LÉGENDAIRE DE L'ÉDITEUR, COMPTEZ PLUTOT SUR MARS 1998)

Lord of the Clan





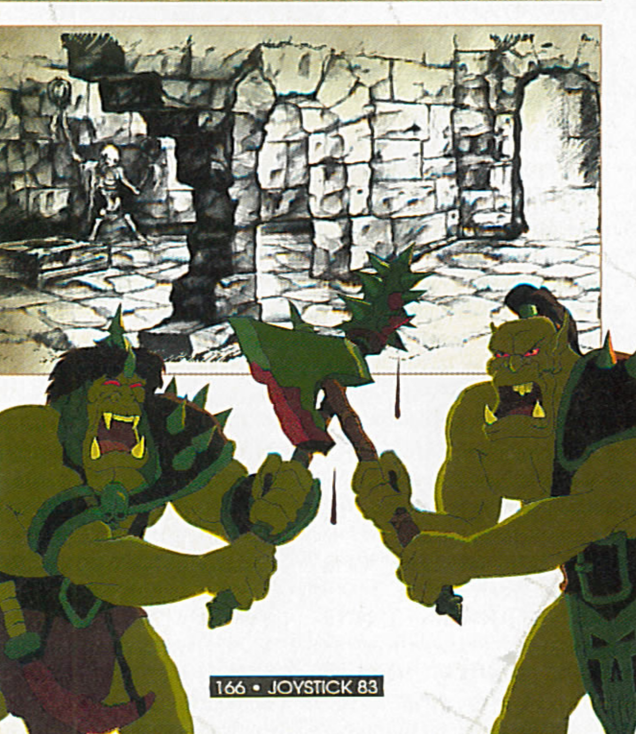
La suite de Warcraft s'appelle Lord of the Clan. Et ce n'est pas vraiment une suite. Plutôt qu'une vulgaire resucée (vous m'excuserez), il s'agit cette fois d'un jeu d'aventure qui a pour théâtre le monde d'Azeroth. Vous y incarnez Thrall, un jeune orc élevé par des humains. Votre objectif sera de vous échapper, puis de rejoindre les unités orcques déchues pour leur redonner courage et les mener à de nouvelles batailles.

EN ROUTE POUR L'AVENTURE

"Avec Lord of the Clan, notre objectif est de retrouver les éléments qui rendent les jeux d'aventure palpitants, explique Allen Adham, président de Blizzard. Le joueur est immergé dans le monde de Warcraft avec un scénario très riche, beaucoup d'exploration et d'interaction avec d'autres personnages. Vous aurez enfin l'occasion d'apprendre les motivations de la horde des orcs et de comprendre leur histoire. Le jeu nous a également permis de poser des repères dans cet univers, qui pourront resservir dans de futurs titres."

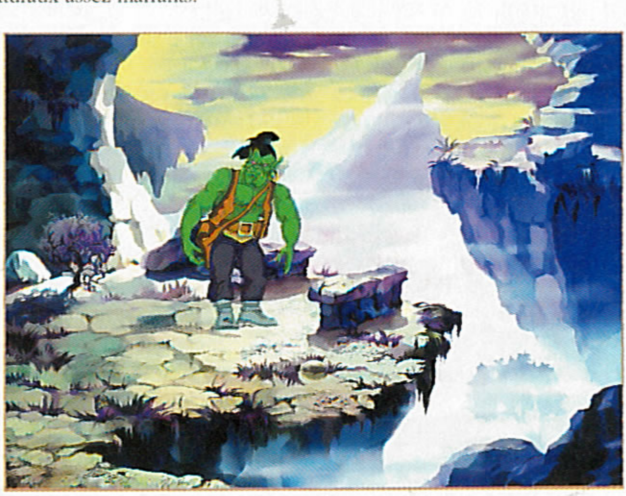
Plus de 60 lieux à visiter à travers les 7 régions d'Azeroth, 70 personnages animés, 40 000 animations et des voix célèbres pour le doublage des protagonistes du jeu (rien n'est confirmé pour la version française).

Bill Roper, directeur de projet, précise que l'objet est de reprendre le concept de jeux classiques tels que Full Throttle et The Dig, et de travailler à fond l'environnement et le scénario. "Il ne s'agit en aucun cas d'en faire le produit le plus révolutionnaire du monde, mais simplement d'en faire le jeu le plus drôle du monde (rires)." Et à propos des "zog-zog" ? On y aura droit dans la bande-son ? "Oui, en effet je compte à nouveau prêter ma voix et faire quelques trucs gutturaux assez marrants."



Starcraft

Je sais, vous allez encore me dire qu'on en a ras les rouflaquettes de voir et revoir des images d'un truc qui sortira pas avant plusieurs mois. Mais bon, quand il s'agit de Blizzard, il est toujours délicat de vous en priver. Entre Warcraft, Diablo, Starcraft et Lord of the Clan, ces gars ont le chic pour faire du bon et rien que du bon. Et nous on aime ça, alors... Voici les dernières photos d'écrans de Starcraft, qui est en train d'être finalisé, dit-on, et dont le gameplay promet d'être exceptionnel. Pour tous les fans de Warcraft, le compte à rebours est amorcé. Ça risque d'être grandiose.



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick!

N°70



- **Tests :** Duke Nukem 3D, Descent 2, Command & Conquer: Opération Survie, NBA Live '96...
- **Sur le CD :** Les démos de Duke Nukem 3D, Terranova, Chronicles Of The Sword, Cyberia 2, Virtual Snooker, Bad Mojo...
- **Dossiers :** Jeux en réseau, cartes 3D
- **Soluces :** Suite et fin soluce Stonekeep.

N°71



- **Tests :** Conquest of the New World, Ripper, Big Red Racing, Civilization 2, Abuse, ATF...
- **Sur le CD :** Les démos de Abuse, AfterLife, Assault Rigs, Big Red Racing, Command & Conquer Covert Operation, Nemesis Wizardry...
- **Dossiers :** Salon ECTS Londres, Bullfrog, Shiny Entertainment, Dreamworks, Fin du PC ?, Sirtech, 3DO...
- **Soluces :** Wing Commander IV.

N°72



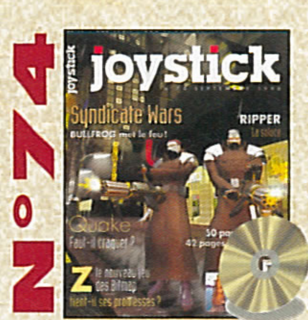
- **Tests :** Megarace 2, AfterLife, Deus, Settler 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisonner of Ice Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Indiana Jones and his desktop, Shellshock, Return Fire, Organic Arts, ProPinball Mac, Wing Commander IV Mac... Et un reportage vidéo chez Bullfrog!
- **Dossiers :** Bullfrog, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...

N°73



- **Tests :** Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Witchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer, Earthworm Jim 2...
- **Sur le CD :** Les démos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, NetStadium... Et un reportage vidéo chez Mindscape Bordeaux
- **Dossiers :** Salon E3 suite et fin, la technologie MMX, Toons Truck, Kali 95...
- **Soluces :** Gabriel Knight 2.

N°74



- **Tests :** Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando, Z, AH-64D Longhow, Crusader no regret, Phantasmagoria Mac, Descent II Mac...
- **Sur le CD :** Syndicate Wars, Settlers, Time commando, Marathon, etc; Attention Windows 95 et Mac uniquement.
- **Dossiers :** Tomb Raider, Rama, Novalogic, MDK, Critérion Studios, Carnage...
- **Soluces :** Ripper

N°75



- **Tests :** Creatures, Dawn in the Dump, Clandestiny, Age of riffles, Close Combat, Gene Wars, Zork, Sherlock II, Hexen Mac, A10 Cuba mac...
- **Sur le CD :** Gene Wars, Bug, Deadline, Diablo, Road Rash, Incredible Machine, Monthy Python, Quake...
- **Soluces :** Normality, The Settlers 2.

N°76



- **Tests :** Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spycraft, Rama.
- **Sur le CD :** Diablo, Hunter Hunted, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2.
- **Dossiers :** Quel modem choisir ?
- **Soluces :** Zork Nemesis, Baphomet.

N°77



- **Tests :** Alerte Rouge, The Darkening, Larry 7, Master of Orion, Harvester, Monthy Python...
- **Sur le CD :** Alerte Rouge (tournante), Jetfighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- **Dossiers :** Upgrader son PC.
- **Soluces :** Daggerfall

N°78



- **Tests :** Diablo, MAX, Power F1, Blood & Magic, Plutonium Pack (Duke Nukem 3D)...
- **Sur le CD :** Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, FIFA 97, Lighthouse...
- **Dossiers :** Les cartes 3D.

N°79



- **Tests :** Flying Corps, Sim Copter, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cuba...
- **Sur le CD :** Vado, Skynet, Blam ! Machinehead, Magic The Gathering...
- **Dossiers :** Nanotechnologie.
- **Guide :** Creatures (1re partie)

N°80



- **Tests :** Pod, Theme Hospital, G-Nome, La Cité des enfants perdus, Ripper sur Mac...
- **Sur le CD :** Flying Corps, IF22 Air Superiority Fighter, MDK, Ecstatica 2, Advanced Civilization...
- **Dossiers :** MMX
- **Guide :** Creatures (2e partie), Tomb Raider

N°81



- **Tests :** Comanche 3, Missions Taïga (Alerte Rouge), MDK, Titanic, Nine, Kick Off 97
- **Sur le CD :** Atlantis, Theme Hospital, Tomb Raider, Jedi Knight
- **Dossiers :** Media GX, Web TV
- **Guide :** Down in the Dumps

N°82



- **Tests :** Moto Racer, Darklight Conflict, The Last Express, Need for Speed 2, Lost Viking 2...
- **Sur le CD :** Comanche 3, Pod, GT Racing 97, Command & Conquer...
- **Dossier :** K6.
- **Guides :** Spycraft, Leisure Suit Larry 7.

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port).
L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

**JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21 - 10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX**

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Code Postal /_/_/_/_/_/

☐ N°70 ☐ N°71 ☐ N°72 ☐ N°73 ☐ N°74

☐ N°75 ☐ N°76 ☐ N°77 ☐ N°78 ☐ N°79

☐ N°80 ☐ N°81 ☐ N°82

Preview

PC CD-ROM + CARTE 3D
AVENTURE-ACTION-FLIPPE
ÉDITEUR CAPCOM
DÉVELOPPEUR CAPCOM
SORTIE PRÉVUE JUILLET



◀ Le pire de tout, c'est qu'il y a un vrai scénario. C'est peut-être ça le plus flippant... au fur et à mesure, on comprend pourquoi on va mourir.



Resident Evil

Rares sont les jeux qui ont fait un tel carnage. Au moment de sa sortie l'année dernière sur PlayStation, Resident Evil a immédiatement été hissé au rang des meilleurs jeux toutes machines, toutes catégories confondues. Depuis, beaucoup l'ont fini, mais peu en sont revenus... Il aurait été indécent que Resident Evil manque son rendez-vous avec le PC. Un an plus tard, la technologie des cartes 3D est arrivée, et ça y est, voici Resident Evil qui vient titiller nos bécanes !

On a perdu tout contact avec un bled paumé des États-Unis. Des rumeurs bizarres commencent à circuler et le gouvernement prend le taureau par les cornes en expédiant son corps d'élite, les S.T.A.R.S. Atterrissage en hélico, rien. Rien du tout. Tout est calme.

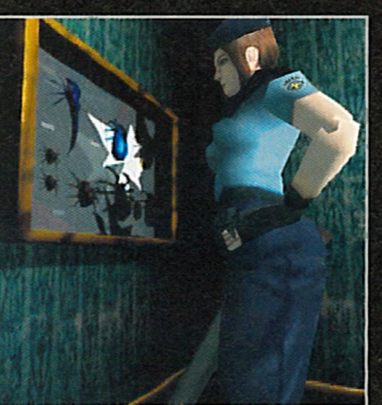
Des coups de feu, un hurlement, puis un autre hurlement. Massacre. Des monstres attaquent. De l'exemplaire parade militaire, il ne reste que quatre survivants pétochards, barricadés dans une vieille bicoque au beau milieu de la forêt. Laissez vos poils se hérisser, l'aventure peut commencer.

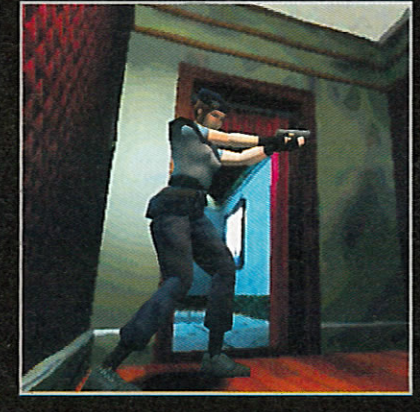
Je ne vous dévoilerai rien du scénario, si ce n'est que ceux qui l'ont écrit ont dû s'avaler pas mal de bonnes vieilles séries Z, Evil Dead en premier. C'est savamment ficelé, bien rythmé... et étonnamment flippant. Le point important est que cette mouture PC sera parfaitement similaire à la version PlayStation, mais pour y jouer, il faudra impérativement posséder une carte graphique accélérée 3D (Mystique, Diamond, 3Dfx). C'est beaucoup demander. Les programmeurs auraient pu se fouler un peu, quand même. Mais bon, on sait déjà que le jeu en vaut la chandelle.

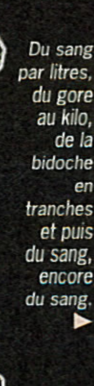
monsieur pomme de terre



▲ Émotions garanties : des dizaines d'heures de tachycardie et quelques très beaux infarctus en perspective... En plus d'une carte 3D, prévoyez plusieurs slips de rechange.





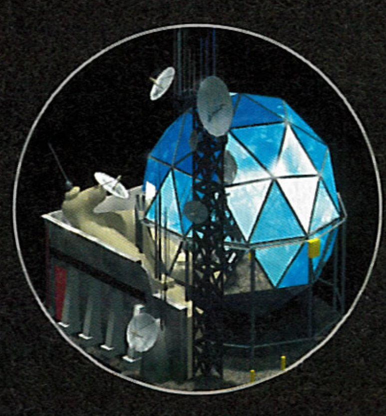


Du sang par litres, du gore au kilo, de la bidoche en tranches et puis du sang, encore du sang. ▶



ARCADE
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR DATA
DESIGN INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE FIN JUIN





Conquest Earth

Une jolie bataille se prépare : ce mois-ci, trois previews, Dark Reign d'Activision, Dark Colony de Acclaim, et Conquest Earth d'Eidos. Trois jeux de stratégie en temps réel qui sortiront en même temps, cet été. Trois jeux dont nous avons longuement parlé au cours de divers reportages ou interviews, à la fois sur le CD et dans le canard.

Si de prime abord, ces jeux semblent se disputer la vedette dans la même catégorie, il se peut bien qu'à la longue, les différences se fassent plus nettes. Conquest Earth, par exemple, semble résolument plus orienté action que ses charmants acolytes. Les combats entre humains et aliens envahissants y sont frénétiques et incessants. Pas de temps mort. Impossible de se reposer à la cool une fois qu'on a donné un ordre à une unité ou un groupe. Cet aspect est encore accentué par la possibilité de diriger une unité directement, en temps réel, avec un joystick ou les touches du clavier. Ce qui s'avère particulièrement jouissif, surtout lorsqu'il s'agit de raids aériens au-dessus du camp adverse.

Les effets de lumière et explosions sont toujours aussi magnifiques, grâce au mode 65 000 couleurs. Une bataille en rase campagne à 7 heures du mat' n'aura pas la même tronche qu'un assaut en plein après-midi.

Le développement de Conquest Earth se termine actuellement, les programmeurs retouchent les dernières routines qui permettront de jouer à 8 en réseau, et les designers préparent minutieusement les niveaux. À noter que la bande-son a été composée par Eat Static, groupe de techno british passablement obsédé par les aliens, qui se retrouve ici dans son élément.

Seb



▲ Grâce aux caméras qu'on peut placer à divers endroits de la carte, il est possible de surveiller ce qui se passe au loin (il y a trois moniteurs à droite de l'écran).

▲ Quand on contrôle les aliens, c'est tout l'environnement du jeu qui change, y compris les menus et l'interface.





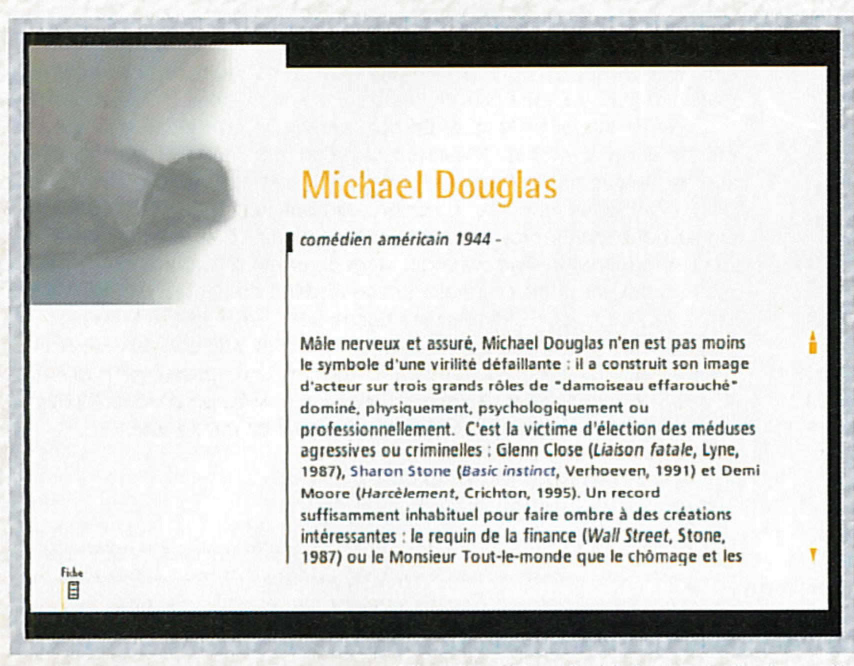


▲ Explosions, fumées, traces de pneus... Le graphisme regorge de détails impressionnants.

Loisirs

Des palmes et un cochon, un zest d'imagination et beaucoup de savoir-faire sont au programme de cette rubrique. Pas beaucoup de produits passés au crible, mais l'un d'eux nous a carrément tapé dans l'œil. À vous de découvrir lequel...

loisirs



Une multitude de fiches sont à compulser. Si chacune regorge d'infos sur des comédiens et des cinéastes du monde entier, elles ne sont jamais, hélas, agrémentées d'une photo de film ou d'un portrait du sujet.

Cannes sur double

Festival de Cannes - 50 ans du cinéma



Quarante-huit festivals et cinquante années de cinéma. De quoi rêver les yeux ouverts ! À l'heure où vous lirez ces lignes, Besson aura dévoilé son "5e Elément" et Adjani, la présidente du jury du dernier festival, aura dévoilé ses charmes... oups ! décerné une palme à l'un ou l'autre des films en compétition. Qu'importe, à propos de charme justement, nous sommes tombés sous celui du CD-Rom officiel (c'est écrit sur la boite) de la plus prestigieuse rencontre cinamétographique du monde. Co-édité par "Télérama" et Pathé Interactive, il recèle des infos et des photos en tout genre... pour la modique somme de 295 F. Alors, si vous avez encore la chance de le trouver en vente dans un kiosque ou une librairie, n'hésitez pas !

Plein les mirettes



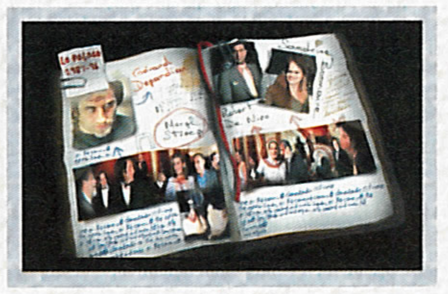
En passant la souris sur les visages flous des acteurs, ceux-ci passent en premier plan. Un clic permet alors d'en savoir plus sur le rire de Depardieu ou les états d'âme de De Niro.

Tout commence un beau jour de 1946. Un fondu de ciné, sûrement un fondu déchaîné, lance l'idée de faire un festival international du film dans une ville du sud de la France, proche de la mer. L'après-guerre douloureux cède la place, une dizaine de jours durant, à la fête sur la Croisette. Les premières stars s'affichent. Le grand gagnant (on ne parle pas encore de Palme d'Or) est un film de René Clément sur la résistance, "La Bataille du rail"... Nostalgiques des années en noir et blanc, fanatiques des années twist et camés des années 90, ce petit bijou de 12 centimètres de diamètre vous est destiné. "50 ans de cinéma" racontés par un projectionniste qui était là depuis le début. Sa voix nous dit tout car il sait tout, il a tout vu. Les regards les plus indiscrets peuvent même aller fouiller son agenda perso et cliquer pour l'entendre parler, encore et encore. Les images se suivent sans jamais se ressembler. On se cultive en se marrant, c'est ça le multimédia : la technologie au service du gai-savoir !

PC CD et Mac CD
Editeur : Pathé Interactive et "Télérama"







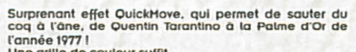
Le projectionniste qui a tout vu et tout entendu prête son carnet de notes perso sans rien demander en retour.

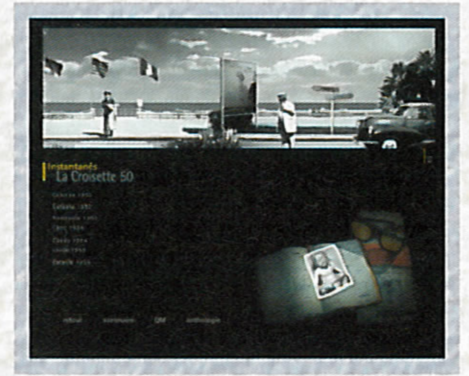












Surprenant effet QuickMove, qui permet de sauter du coq à l'âne, de Quentin Tarantino à la Palme d'Or de l'année 1977 !
Une grille de couleur suffit.

Dans les années 50, le noir et blanc était roi. Pourquoi ne pas profiter de l'occasion qui s'offre aujourd'hui pour découvrir l'univers de nos grands-parents ?

Intuitive plus que tout

L'interface élaborée laisse une grande part à l'intuition. L'écran menu montre une salle sombre. En positionnant le curseur à sa droite, nous parcourons les endroits clés du Festival : la salle de cinéma, le Palais, la Croisette, le bar et le Palace. En cliquant sur le lieu désiré, on accède rapidement aux infos du thème en question, qui varient selon l'époque choisie. Un clic sur "la Croisette" entre 1990 et aujourd'hui nous propulse sur des planches colorées, à l'ombre des palmiers. La mer apparaît au loin et notre guide/projectionniste attitré se met à évoquer des anecdotes croustillantes. Remonter dix, vingt ou trente ans en arrière ne pose aucun problème. L'index presse la souris, délicatement, à droite en bas de l'écran pour faire clignoter les décennies... et c'est parti. Pour naviguer encore plus simplement au cours des ans, un outil appelé QuickMove a été incorporé. Il propose un accès ultra-rapide, via une grille remplie de carrés de couleur, à n'importe quelle info contenue dans le CD-Rom (bio d'un acteur, d'un cinéaste, palme remise telle année, etc.).

N'oubliez pas le guide !

Un magazine papier, riche en photos et en explications, est vendu avec le CD. Un complément d'une centaine de pages retrace les festivals, année par année, avec la verve qui caractérise les scribouillards de "Télérama"... Juste un souci : si le bundle s'affirme comme un must du genre, un incontournable, il est loin d'être parfait. Voici brièvement une petite liste de ce que l'on regrette de ne pas trouver sur le CD-Rom : des photos plus grandes (un portfolio collector, ça aurait été génial), des vidéos plus nombreuses et une voix off plus variée (pourquoi ne pas avoir inclu quelques-unes des voix célèbres du cinéma mondial ?).

Babe

PC CD
Editeur : Sound Source Interactive

Le cochon devenu berger



Des souriceaux qui chantent, des canards qui jacassent pire que les commères du marché et un cochon qui veut être calife à la place du chien de berger... Babe sur CD-Rom reprend, de façon interactive, cette histoire qui a fait craquer des millions de spectateurs (certains jeunots sont allés jusqu'à se priver de manger du porc pendant des mois !). Pour profiter pleinement des images qui défilent, munissez-vous de deux choses : d'un moutard suffisamment habile de ses mains pour manier une souris (il doit être âgé d'au moins 4 ans) et de beaucoup de patience. Car les petits jeux proposés (dans le labyrinthe notamment) demandent un zest de compréhension et d'habileté pour en venir à bout. Un simple clic là où cela vous semble le plus logique ne vous mène pas toujours à l'endroit souhaité... Ces petits défauts exceptés, cette licence bénéficie d'une bande-son extra et, d'un point de vue purement didactique, il s'agit d'un excellent produit. De quoi concurrencer les produits Disney Interactive, déjà très présents sur le créneau des livres interactifs.



Des séquences vidéo, de la lecture et des petits jeux sont au menu. Dans le cas présent (photo ci-dessus), l'utilisateur doit retrouver le pelage de l'animal exposé. Dur d'être à poil !

Nul besoin de parcourir ce livre interactif du début à la fin. Choisissez le chapitre qui vous branche dans la table des matières, et laissez-vous bercer par la voix du conteur !

Le Château de Pau

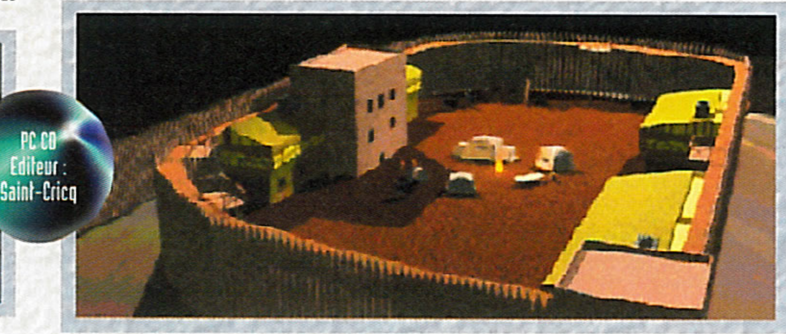
et son Musée



Le saviez-vous ? "Pau" signifie "palissade" en béarnais... Saint-Cricq, lycée de son état, a réussi le pari délicat de parler d'une façon originale car interactive d'un château pas forcément très connu du grand public, autrefois simple fortin entouré de palissades. "Le Louvre a son CD-Rom, le château de Pau aussi." Et toc ! L'un des plus grands édifices de l'Hexagone dévoile ses secrets tout en texte (parfois parlé) et en images (parfois animées). Trois thèmes composent l'interface : les collections (tapisseries, objets, etc.), les itinéraires historiques (avec un long passage sur les liens unissant le tas de pierre et Henri IV himself) et l'architecture (vous voulez visiter le premier ou le deuxième étage ?). Hélas, si l'effort est louable, il faut reconnaître qu'on s'ennuie vaguement.

Le château de Pau date probablement du XIIe siècle. Au départ, il ne s'agissait que d'un camp retranché derrière des palissades de bois...v



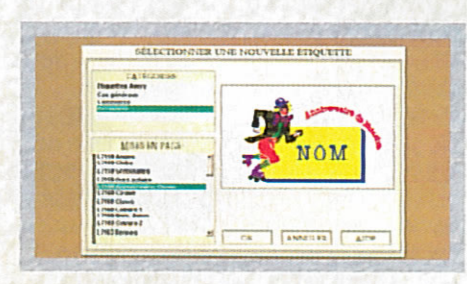


Une visualisation du bâtiment en 3D agrémentée d'un commentaire, comme un diaporama, fait partie des nombreuses options de ce CD-Rom.

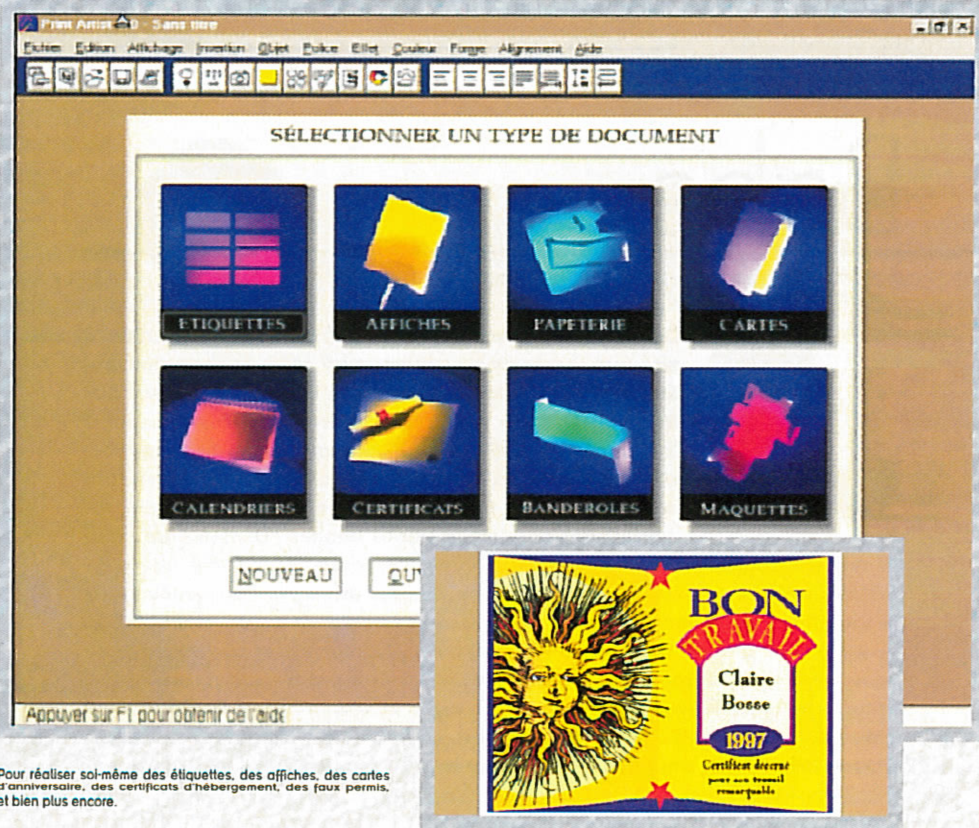
Print Artist 4



Des illustrations en veux-tu, en voilà, des centaines de photos, des polices de tous les pays (vous avez vos papiers ?) et des effets de mise en forme sur les textes et les images sont les atouts principaux de ce produit. Un utilitaire plus qu'un jeu qui permet de tout faire, ses cartes de visite et ses calendriers, son papier à en-tête et ses banderolles pour aller manifester avec le parti (vous pourrez inscrire en lettres de sang : "Juppé, fais pas chier !" ou "Jospin, mange du foin !"). À condition de disposer d'une imprimante couleur et d'un minimum d'imagination, l'utilisateur peut véritablement s'éclater, se servir des créations à des buts professionnels ou personnels. Seul défaut (et non des moindres) : les illustrations sont très souvent ringues (un clown, un lion, une bête quelconque, etc.).







Pour réaliser soi-même des étiquettes, des affiches, des cartes d'anniversaire, des certificats d'hébergement, des faux permis, et bien plus encore.

pipole

Un récent sondage auprès des joueurs anglais plaçait Head Over Heels en quatrième position dans le classement des meilleurs jeux jamais sortis, toutes machines et époques confondues. Juste avant Doom, en cinquième position. Nous avons rencontré Jon Ritman, programmeur de jeux depuis 1981 et auteur de Head Over Heels entre autres titres mythiques, pour une nouvelle séquence nostalgie.

Jon Ritman

Du S.A.V. à la programmation

"J'avais joué un petit peu à Pong, et fait à peine quelques parties de Space Invaders."

"Tout a commencé en 1981. À l'époque, j'étais réparateur de télés. J'ai vu une publicité pour le ZX80, et dans le même temps la société dans laquelle je travaillais étudiait la possibilité de se mettre à la location de consoles de jeux Atari." Jon voit donc là une opportunité de promotion : sa boîte aurait bientôt besoin d'un spécialiste en informatique, sûrement. Il se paye donc un Sinclair, le ZX81 qui vient tout juste de sortir. *"Je ne connaissais rien aux ordinateurs, absolument rien. J'ai passé un temps fou à la maison à essayer de justifier l'achat de cette machine : je stockais mes numéros de téléphone, une liste de mes disques, toutes ces choses inutiles pour lesquelles un carnet et un stylo sont à peu près cent fois plus rapides à utiliser."* On l'a tous fait, ce coup-là, Jon, t'inquiète pas : la gestion des comptes de la maison, réviser l'anglais ou les maths... *"J'ai lu le mode d'emploi du Sinclair en une semaine, ce qui m'a appris le langage Basic. Je dois dire que ce manuel reste l'un des mieux faits parmi tous ceux que j'aie pu lire. Après une semaine, je me suis demandé ce qu'il y avait ensuite, et je me suis payé un livre sur le langage machine, et une extension mémoire. Le Ko de RAM du ZX81 était un peu juste."* Et dire qu'avec Windows 95, on ne se sent plus trop à l'aise avec 16 Mo de RAM. *"J'ai failli tout abandonner à ce point précis. Le deuxième programme d'exemple du bouquin ne fonctionnait pas, il était censé faire une addition, et moi, j'avais droit à une soustraction. J'ai passé six heures à me démener avant de comprendre qu'il y avait une erreur d'impression dans le bouquin".* Jon se demande alors ce qu'il pourrait bien faire avec son ordinateur et ses nouvelles compétences. La première chose qui lui vient à l'esprit c'est de programmer des jeux. *"J'ai acheté le Sinclair Game Pack 5, qui proposait cinq jeux complètement merdiques, et je me suis dis que je pourrais faire mieux assez facilement."* Pour l'anecdote, ces jeux furent écrits en une semaine par Mike Singleton, autre auteur anglais mythique (Lords of Midnight, Doomdark's Revenge, Midwinter, Flames of Freedom), qui a bien progressé depuis. Attiré par la programmation de jeux, Jon n'était pourtant pas un gros fan des jeux d'arcade de l'époque. *"J'avais joué un petit peu à Pong, et à peine quelques parties de Space Invaders."*

PREMIER JEU EN 1981

"Mon premier jeu édité s'appelait Namtir Raiders. Namtir, c'est mon nom de famille à l'envers. Quelle imagination... Un jeu où il fallait descendre des vagues d'aliens. J'ai envoyé ce jeu à trois ou quatre sociétés différentes, Bug Byte, Artic... Les autres, je ne m'en souviens plus. Le type d'Artic, qui avait commencé en vendant des listings de jeux sur papier, m'a rappelé le lendemain pour me dire qu'il achetait mon Namtir Raiders." Pour son premier contrat d'édition, Jon Ritman touchera 1 500 francs environ, alors que le jeu se serait vendu, paraît-il, à plus de 30 000 exemplaires. *"J'ai compris que je n'avais pas été très malin, j'aurais mieux fait de signer un contrat basé sur les royalties."* Artic lui file alors un ZX Spectrum, l'autre bécane de Monsieur Sinclair pas encore Sir Lord, pour qu'il crée des jeux sur cette toute nouvelle machine. Jon réalisera un clone de Space Invaders raté qui ne sortira jamais, puis Cosmic Debris un clone d'Asteroïd, et enfin Combat Zone, en 1983, toujours chez Artic. *"Combat Zone était, je crois, le premier jeu en 3D sur ordinateur personnel. J'étais vraiment content, fier, la première fois que j'ai réussi à le faire tourner."* Viendra ensuite Dimension Destructors, un autre jeu en 3D.

FINI LES RÉPARATIONS DE TÉLÉS

"À la fin de l'année 83, j'avais gagné plus d'argent avec mes jeux qu'avec mon salaire de technicien. J'ai donc décidé de quitter mon boulot pour me consacrer à la programmation de jeux à temps complet." Les télés en panne perdent un ami, et les joueurs micro gagnent un programmeur. *"J'ai commencé à travailler avec Chris Clark, un ancien d'Artic également, qui a fait le tour des distributeurs pour leur demander ce qu'ils aimeraient bien voir sortir sur ZX Spectrum. Tous ont répondu International Soccer, un jeu de foot qui faisait un carton sur Commodore 64."* Ce jeu de foot était signé Andrew Spencer, dont le dernier jeu, l'excellent Ecstatica 2, est en test dans ce numéro de Joystick. *"Je n'avais pas de Commodore, je n'avais jamais joué à International Soccer, j'avais juste vu des photos d'écrans."* Jon se lance donc dans la programmation d'un jeu de foot, Match Day, son projet le plus ambitieux jusque-là puisqu'il lui demandera dix mois de développement, alors que ses jeux précédents furent bouclés en trois mois maximum chacun. Alors qu'il vient juste de terminer Match Day - nous sommes à la fin de l'année 84 - le boss d'Ocean lui passe un coup de fil inattendu. Il lui propose environ 200 000 francs d'avance pour Match Day, plus les royalties. *"À cette époque, c'était plus d'argent que ce dont j'avais entendu parler. J'ai donc dis oui. À ce moment, il n'avait même pas vu le jeu."* Le jeu sort juste avant Noël 84, Ocean croit beau-

CHARTS

"Batman est entré dans les charts directement à la première place... Deux jours avant que le jeu ne soit disponible"



coup en Match Day et le pousse à l'aide d'une grosse campagne marketing. Plus de 60 000 exemplaires seront vendus. Tous les magazines en font un hit, sauf "Crash", un magazine spécialisé Spectrum qui ne donne que 87 % à Match Day. Pendant trois ans, Match Day restera à la première place du Top 10 des lecteurs de "Crash". Pendant trois ans, les rédacteurs de "Crash" passeront leur temps à s'excuser auprès de Jon. *"Match Day a été détrôné de la première place trois ans après sa sortie, par Match Day 2, mon deuxième jeu de foot."* En fait, à ce moment-là, Jon Ritman avait trois jeux dans ce Top 10.

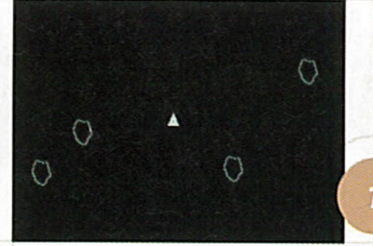
LES JEUX DE JON RITMAN

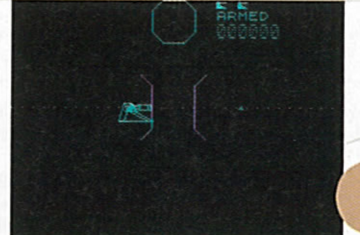
1 Cosmic Debris (83)
2 Combat Zone (83)
3 Dimension Destructors (83)
4 Bear Bovver (83)
5 International Match Day (84)
6 Batman (85)
7 International Match Day 2 (87)
8 Head Over Heels (87)

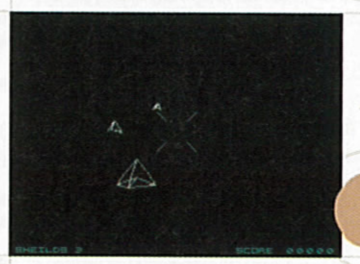
3D ISOMÉTRIQUE DANS TA FACE

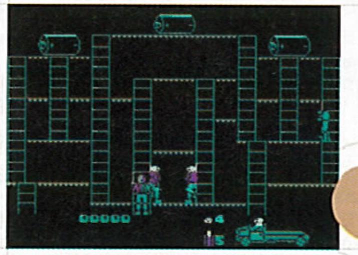
"Le jour où j'ai apporté la version finale de Match Day chez Ocean, le boss m'a passé Knight Lore d'Ultimate Play the Game, en me disant que cela m'intéresserait sûrement." Knight Lore, nom de Dieu ! L'un des meilleurs jeux jamais publiés, le troisième volet de la saga Sabre Wulf, l'explosion des jeux en 3D isométrique... *"Je me souviens avoir été extrêmement impressionné quand j'ai vu Knight Lore pour la première fois. Comment est-ce qu'ils pouvaient bien faire ça ? J'ai aussitôt décidé de programmer un jeu en 3D isométrique à mon tour, et j'ai passé deux mois à rechercher comment réaliser une telle chose."* Accessoirement, Jon rencontrera quelques années plus tard les auteurs de Knight Lore, Tim et Chris Stamper. Au cours d'une discussion où chacun dévoilera ses trucs, il s'apercevra que son système était beaucoup plus perfectionné que celui de Knight Lore qui l'avait inspiré. Peu après, Jon réussit à amener Bernie Drummond, le batteur d'un groupe de potes, devant l'écran de son ordinateur. À l'occasion, Bernie faisait des petits croquis sur papier, et Jon cherchait un graphiste pour son futur jeu en 3D iso. *"J'ai assis Bernie devant mon Spectrum, face à un mini-programme de dessin. Pendant deux heures, il a secoué le joystick dans tous les sens, un véritable bordel à l'écran. Je me suis dit qu'il n'y arriverait jamais, que c'était peine perdue. Puis il s'est arrêté soudainement et a dit : 'C'est un chouette œil'. Au milieu de tous ces traits, il y avait un œil, en effet, complètement par accident. Il a effacé tout le reste, a dessiné un autre œil, puis un personnage tout entier : c'était le meilleur personnage que j'aie jamais vu sur ordinateur."* Commence donc la collaboration avec Bernie Drummond. Ils cherchent un personnage principal pour leur prochain jeu et se fixent sur Batman, super héros un peu oublié à l'époque, mais qui suscitait un regain d'intérêt croissant grâce à la rediffusion de l'excellente série semi-parodique des années 60. *"Batman est entré dans les charts directement à la première place... Deux jours avant que le jeu ne soit disponible, ce qui m'a toujours laissé suspicieux vis-à-vis du sérieux des classements. Sûrement des pré-commandes..."* En tout, compilations y compris, le Batman de Jon et Bernie s'est vendu à plus de 120 000 exemplaires. Un carton pour l'époque. Après Batman en 85, Jon se lance dans un nouveau jeu de foot : Match Day 2, en 1987. Jon Ritman faisait lui-même les conversions de ses jeux originellement écrits pour Spectrum sur d'autres machines (Amstrad CPC, Amstrad PCW, MSX, Enterprise...) tant qu'il s'agissait de bécanes architecturées autour d'un microprocesseur Z80. *"Le programmeur qui a converti Match Day 2 sur Commodore 64 a suivi mon code ligne par ligne. Deux jours avant la date fatidique où il devait rendre le soft pour qu'il parte à la duplication, il m'a appelé parce qu'il y avait encore des bugs dans le jeu. Nous avons eu une conversation ininterrompue de 26 heures au téléphone pour débugger le jeu."* Puis, la même année, Jon se lance dans le développement de Head Over Heels, sur Spectrum toujours. Un véritable chef-d'œuvre, mignon, drôle, original, la totale, qui a remporté de nombreux prix et l'estime de tonnes de joueurs (dont moi). Puis, à partir de 1988, Jon lâche les jeux micro pour un temps, et rejoint l'équipe de Rare pour écrire un système de développement multiplates-formes. Pour l'anecdote, Donkey Kong Country sur Super Nintendo a été développé à l'aide du système de Jon, ainsi que des dizaines d'autres jeux. En 1995 Jon Ritman s'associe avec John Cook et fonde Cranberry Source. Le développement de plusieurs jeux PC est alors lancé, dont Qad et International Match Day 97. Ces jeux débarquent prochainement. Le but de Cranberry Source est de ne jamais lâcher le principal dans un jeu : le plaisir du joueur, sans esbroufe. Une ligne de conduite que Jon Ritman a toujours respectée.

Propos recueillis par Seb

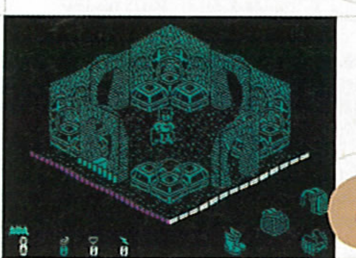


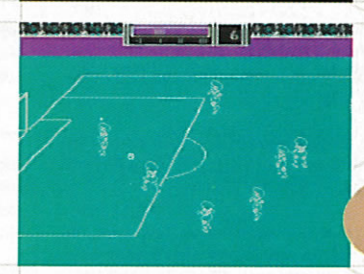


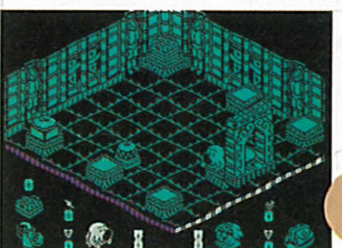












petites annonces

3DO

ACHAT

Dép 89 Achète jeux 100F Maxi 3DO Dungeon- the 11th Hour- Créature- Shock- Tél 03 86 46 94 71 après 19h00.

VENTE

Dép13 Vds 3DO FZ10 PAL/ NTSC+ 11 Jeux + 2 pads + ACC 1200F ou échange contre disk dur IDE/ SCSI 1,2Go. Campagna Fabrice, rue de l'Orme, 13 520 Les Baux ou tél 04 90 54 41 78 avant 18h.

AUTRES

ACHAT

Dép39 Cherche tous utilitaires pour Amstrad CPC 6128 et 6128+. Tél au 03 84 24 74 44 Demander Francis ou laisser un message.

Dép 93 Achète CD Spice Opéra (musique du jeu Dune) ou recherche personne le possédant. Tél au 01 43 84 56 52 demander Bruno.

CONTACT

Dép 75 Donne à passionné Thomson TO8 moniteur K7 disquette (alim à changer) sinon poubelle. Tél: 01 42 59 37 79 nombreux jeux sur disquette.

JOBS

Dép 54 Étudiant passionné de jeux vidéo recherche sur dep 54/59 job d'été pour les mois de Juin/ Juillet/ Août dans un magasin de jeux vidéo. Tél à Bertrand au 03 20 30 64 50 après 17h.

Dép 60 Cherche société éditeur/ développeur pour signer contrat qualif avec école des métiers de l'image. Poste: Assistant de Production. Grande Motivation. Joyes Arnaud 283 rue Crevcoeur 60576 Parfondeval. Tél: 03 44 08 99 63.

Dép75 Éditeur multimédia pour enfants cherche technicien bilingue FR-UK pour support technique, tests, gestion parc micro. Tél: 01 53 68 77 40, Anne Christine.

Dép82 Musicien Pro grand expérience, sérieux, étudie toute propositions de projets jeux vidéo, multimédia, pub... Cédric de Crozant, 22 rue Lamoricière 82000 Montauban Tél 06 07 62 25 98.

Dép 92 Graphiste styliste Free Lance établit vos plans de communication: packaging- PLU- annonce/ PUP- rédactionnel- excellentes références- station de travail PC/ MAC. Marc Gueville 01 40 84 93 99.

Dép94 Infographiste 2D (Deluxe Paint, Photoshop) & 3D (3DS4 & Max) cherche emploi. Envoi CV et réalisations. Daniel Rocha, 5 rue Auguste Franchot, 94 600 Choisy le Roi.

VENTE

Dép 38 Vends ordinateur Atari 520 STF + moniteur couleur Philips + imprimante Panasonic KX-P1123 24 aiguilles + util. trait texte copieur tableur + 150 jeux + souris+ manettes très bon état 2500F à débat. Tél 04 76 07 90 24.

Dép 67 Pour Mac, vends lecteur CD-ROM 4x: 500F; modem 14 400 450F; guide du survivant Doom2 + le jeu: 150F. Tél après 18h 03 88 35 26 02 à Dan.

Dép 69 Vds nombreuses revues informatiques (Gen4, Joystick, Tilt, Aidream a lon left) liste contre enveloppe timbrée à Jacouet Laurent 51 Bd des Etats Unis 69000 Lyon.

Dép 92 Vends Jeux Saturn et N64 neufs en japonais N64 Mario Kart 560F ex: Saturn Die Hard arcade 300F et Virtua cop II 250F (sans gun , avec rajouter 100F) à David: 01 46 55 00 32 (tous les jeux cités sont des ex).

Dép 95 Vds jeux Mac Orix, 100F Shivers, Ultimate Doom, Xplora1, Journeyman Project Turbo, 50F Kyrandia, Theme Park, King's Quest 6, 4Mo Ram 100F pour CC III, 630... Tél 01 39 59 54 61 à Florent le midi et le soir.

PC

ACHAT

Dép13 Recherche CD-ROM Explora 1 de Peter Gabriel à bon prix. Tél: 04 42 38 80 59, Fred.

Dép 14 Achète jeux originaux sur disquette 50F DOOM en priorité envoyer liste à Grenin Bruno Le Canteloup 2314 Le DraKKar 14600 Honfleur tél: 02 31 89 91 13.

Dép 21 Achète CD Digital, Candy 1 et 2, High Voltage 1 et 2 ou équivalent. Tél après 18h à Fred 03 80 21 34 52.

Dép 33 Recherche disque dur 500Mo environ. Tél: 05 57 69 14 22.

Dép38 Achète Streamer ext en bon état env 500F; DD PT capacité bas prx. Faire offre à Nicolas au 04 76 27 02 79 après 19h.

Dép 57 Achète barrette de Ram 8Mo standard, contacter Vincent ou Nicolas au 03 87 79 22 21.

Dép 59 ALH Cartes Mères avec Micropros Pentium pas chères- CD ROM- Écrire à Mr Mevriche Eric, 145 rue Pasteur, 59 287 Lewarde (ne pas téléphoner SVP merci) Envoyez liste réponse assurée.

Dép 59 Achète jeux et utilitaires PC CD. Mallet Fabrice, 8 rue Descartes, 59000 Lille.

Dép 69 Achète compilation Populus2 et Powermonger à bas prix. Tél: 04 72 39 35 26.

Dép 69 Achète jeu PC CD: Les Chevaliers de Baphomet, demander Michael au 04 78 90 75 11

Dép 75 Achète jeux pour PC en disquette et sur PSX et Amiga. Carlos Batista, 79 rue Pernety, 75014 Paris.

Dép 75 Achète PC Pentium de base P75 ou P100, non multimédia. Prix raisonnable. Tél: 01 40 12 90 64.

Dép 91 Achète barrettes 16 Mo RAM EDO, DD SCSI. Vends ou échange jeux (Pod, Time Commando, Tomb Raider, Power F1, F1GP2, Diablo). Tél: 01 64 46 13 61, Christophe.

Dép 92 Cherche jeux links LS- ch carte vidéo 3DFX Monster 3D Diamond occasion. Tél: 01 40 94 19 44.

Dép 92 Cherche CPU 133 Intel. Faire offre à Benoit au 01 46 31 09 92 ou 06 11 21 12 15.

Dép 93 Ach Jeux PC CD: toutes les nouveautés dont Pod, Need For Speed 2, Theme Hospital, Op Taïga, Moto Racer, rage Racer, MDK, KKND etc. Faire offre. Achète aussi lecteur CD 12x. Tél: 01 48 02 06 37 .

Dép 95 Achète jeux PC et Mac. Virgile Vidal, 9 place du bois des Aulnes, 95220 Herblay.

Dép 99 Achète "Internet Interdit" original, pas le "Revenge" et Falcon, Ste d'Atari d'occasion. Basso Edigio. 118, rue Vanderick. B-6180 Courcelles. Belgique ou Tél: +32- (0) 71 45 65 23.

CONTACT

Dép 6 Association humanitaire, New Hope Association, cherche généreux donateurs PC 486 ou plus. Contacter le 06 09 53 53 11, laisser un message. Fax: 0 03 77 93 30 47 61. NHA, 7 place St Nicolas, 06380 Sospel, France.

Dép 26 Cherche contacts pour jouer par modem à Alerte Rouge, Warcraft 2, F1GP 2, Master of Orion 2. Bruno Loubet, Rés. Les Clos, rue H. Roux, 26 100 Romans sur Isère.

Dép 38 Achète LBA 2, Ecstatica 2 ou échange l'un contre Need for Speed + Under a Killing Moon ou contre Power F1. Tél: 04 74 31 64 97, Sébastien.

Dép 48 Echange Ripper, Spycraft, Wing Commander 3, Dark Forces, l'entraîneur, tous en vf contre Wages of War, Thème Hospital, GP2, Créatures. Ecrire à Frédéric Boulet, Lot l'Ensoleillade, 48340 St Germain du Teil.

Dép 51Cherche personnes pour monter réseau sur Reims alentours (déjà 3), pour jouer à Warcraft, Duke3D, Quake, Diablo... Demander Xavier au 03 26 36 08 10 vers 19h.

Dép 57 Echange ou vends PC CD-ROM. Région Est de préférence. Viriot Frédéric 9 rue du Charrau 57 140 Noroy-le-Veneur.

Dép 62 Vds C&C 120F, Recherche contact sur Boulogne sur Mer et environ. Tél le WE 03 21 92 19 44 Claude.

Dép 71Cherche contacts sur Mâcon et alentour pour jeux en réseau (Duke, War2, Screamer2) et pour échanges. Contacter Seb au 03 85 30 48 06.

Dép 75 Cherche joueurs pour Red Alert et Nar2. Tél le soir Jean Claude au 01 45 86 51 28.

Dép 83 Recherche Gene Wars VF, Death Rally VF, MK3, Street Racer VF à prix très sympa. Cherche contact sèrieux pour échange de jeux. Tél à Christian au 04 94 22 45 63.

Dép 86 Cherche contacts sous Fastracker II et achète logiciels de musique. Tél: 05 49 53 19 71 ou François Olivier, 2 Grand Rue, 86240 Croutelle.

Dép 93 Rech Infographiste 3D pour réalisation d'une démo (SF) connaissant 3D studio 4, Modélisation de forme biologique et mécanique, ayant une bonne maîtrise de Metabolls, Connaissance de 3D Studio Max est un atout(scanner si possible) Contacter Nicolas au 01 43 32 45 52 ou Frank au 01 30 30 47 36. PS, recherche également un programmeur pour faire démarrer la dite démo.

JOBS

Dép 75 Recherche développeur sous Director 5 (et suiv). Utilisation réussie en contexte professionnel de Director 5 sur les deux plates-formes (Mac & PC) afin de s'adapter à un moteur déjà existant. Bonne connaissance des techniques liées au Multimédia: tailles et formats des fichiers d'images, de son, de vidéo. 1ière expérience dans des projets Multimédia en équipe. CDD de 6 mois. 9000F à 10 000F brut par mois suivant expérience. Editions Scientifiques et Médicales Elsevier, Direction des Ressources Humaines, 141, rue de Javel, 75747 Paris Cedex 15.

VENTE

Dép 1 Vds 4 barrettes 8 Mo EDO 32 bit soit 32 Mo px: 1200F + jeux: Z, 200F. Berthelon Eric, 2 rue J. Brossard 01 000 Bourg en Bresse.

Dép 3 Vds jeux PC CD Moto Racer, Atlantis, Outlaws, THospital, Versailles... Vds Nintendo 64 1700F tél le soir au 04 70 03 19 84.

Dép 6 Vends CM486 + CPU DX4-75 Intel + carte controleur le tout 490F port compris. Cherche contact sur PC CDROM tél le soir 04 93 52 60 02.

Dép 6 Scanner Artec Rapide + carte SCSI: 2400dpi, 24 bit 16M. couleurs, AFF. CCD, format légal 35,5x21,5cm + wordlinx & MédiaHouse/ CD + logiciel photocopie PC, matériel peu servi px: 2200F. Tél: 04 93 33 79 44 ou 06 11 41 32 39.

Dép 6 Vends carte mère 486 CPU 486 DX 4 100 carte contrôleur EIDE carte graphique S3 VLB 1 Mo ext 2Mo Prix 800F Tél:04 93 31 76 56.

Dép 13 Vds jeux PC CD originaux: MDK, Privateer 2, Diablo, Toonstruck, Megarace 2, down in the Dumps, Créatures, Gabriel Knight2, Ripper, etc. Tél: 04 90 50 04 64.

Dép 13 Vends Duke Nukem 3D, Rayman, les Guignols de l'info, Ripper, Fifa 96, Virtual Pool, Descent, Encarta, le Corps Humain en 3D, Spider-man. A partir de 150F jusqu'à 250F. Port compris.Tél: 04 91 62 02 96 à Frédéric.

Dép 13 Vds jeux PC:Pod, Thème Hospital, Moto Racer, MDK, Simcopter + imprimante Canon BJC 4000 Marc Peyron Res Belle Ombre Bât. D 391 Bd Romain Rolland 13009 Marseille ou e-mail forza007@internetcafe.fr.

Dép 13 Vends CM Asustek 256Ko + CPU P75 (ventilo): 800F, carte graphique Diamond Stealth 2Mo: 600F, Spycraft vf200F, Simcity 2000 collection vf:150F, Sonic CD: 100F. Vends Red Alert, Fifa 97, Warcraft 2, tous vf: 150F chacun. Diablo vo 150F. Tél à partir de 18h au 04 90 42 11 70.

Dép 13 Vends carte mère 256Ko (Asustek) + CPU P75 avec ventilateur: 800F TBE. Tél au 04 90 42 11 70.

Dép 28 Vends Command and Conquer 150F Opération Survie 50F, Red Alert 200F, GP2 150F. Tél: 06 80 34 46 04.

Dép 29 Vds Mégarace: 60F, Rebel Assault: 60F et Salle de Gym: 60F. Tous ces logiciels sont sur CR-ROM: 2 logiciels aux choix: 100F, trois logiciels: 140F.Tél:02 98 81 45 02.

Dép 30 Vends Duke3D, Mégarace, Dragon Lore et d'autres jeux 50F pièce/ ainsi qu'une cartouche Cannon BC-10 noir et blanc jamais servie 150F. Cherche contacts sur Zip 100. Tél: 04 66 78 63 78, demander Jean-Gabriel.

Dép 32 Vds La Citée des Enfants Perdus 200F, Les chevaliers de Baphomet 130F, Prisonnier des Glaces 100F, Myst 150F, Final Doom 150F, Frankeinstein 100F port compris. Tél 05 62 63 12 25.

Dép 33 Vds GB2 VF 200F Discworld2 200F Beneath a Steel Sky 100F PQ4 80F Darkseed 80F port compris. Tél: 05 57 87 08 70 Christine.

Dép 33 Vds P75 Intel; 8 Mo ram. DD 1,2Go; carte son 16 bits comp. SB; lecteur CD 4x; Lecteur HD 3,5" 1,44 Mo; HP 120W; écran 15" SVGA; carte ATI Mach 64; Natural Keyboard, souris; Ms Money; Win95; Ms Océan...4500F Tél : 05 56 20 24 61.

Dép 38 Vends jeux CDROM PC et utilitaires: Pod, MDK, Larry 7, KKND, Comanche 3, Moto Racer, Theme Hopital etc...Tél: 04 76 84 07 35.

Dép38 Vends jeux PC CD neufs et anciens entre 150F et 250F ex: Pod, MDK, Thème Hospital, etc...Demander Michel après 19h et le WE au 04 76 71 98 18.

Dép39 Vds ou échange jeux originaux sur PC: Crusader no Remorse, Mechwarriors 2, Warcraft 2 de 70 à 120F. Tél à Christophe au 03 84 24 49 77.

Dép 41Vds originaux: Close Combat 200F port compris- WC3- Grand Prix Manager- Crusader no Remorse- Overlord- Central Intelligence- 100F. Gora Richard, 35 rue d'Auvergne, Cidex 1285/3, 41300 Salbris. Tél 02 54 97 30 99.

Dép 42 Vds NBX SX PC CD Rom NBA 96, Wing Com 4, Conquest of NW de 50 à 150F etc. Bourrat Jean Michel, au Bourg, 42360 Montchal. Tél: 04 77 28 74 36.

Dép 44 Vds 5 disquettes Zip 100 Mo: 350F, HP 2x80 watts: 150F. Vends ou échange NBX jeux et utilitaires récents sur PC CD (sur Nantes uniquement). Tél: 02 40 84 09 45.

Dép 49 Vends LBA vfi,Détroit vo, Sam&Max vfi:50F, Simcity 2000:60F, Monkey Island I et II, Flight Unlimited vo:100F ainsi que Settlers II, Spycraft, the Dig...Tél à Nicolas au 02 41 34 73 13 aprés 18h sauf le vendredi.

Dép 52 Vends jeux PC, CD originaux pour carte Matrox Mystique: Destruction Derby 2, Scorched Planet, Mechwarrior 2 ou échange contre Red Alert ou autres jeux originaux. Tél: 03 20 32 57 01.

Dép 52 Vds carte vidéo VLB Cirrus Logic 5428: 230F. Disque Dur Quantum 170 Mo: 300F, jeux Blood Bowl: 200F. Tél: 25 56 43 62 Hervé.

Dép 55 Vends Caesar2 120F, les Chevaliers de Baphomet 190F, Warcraft 2 150F Tél à Pierre au 03 29 78 41 84 entre 18h et 20h.

Dép 56 Vends jeux: C&C, Aces Over Europe, Fleet Defender, Rebel Assault, Overlord, de 50 à 100F. Tél: 02 99 90 10 62.

Dép 56 Vds Alerte Rouge vf 200F ou échange contre Rac Rally Championship ou Theme Hospital. Tél à Mathieu au 02 97 83 19 30 aprés 20h.

Dép 57 Vends carte mère Pentium75- 100 + CPU P75 + 16Mo Ram +carte vidéo cirrus Logic 5434 avec toutes les docs et drivers: le tout à 1300F. Tél à Seb au 03 87 03 28 93 à partir de 18h ainsi que le WE.

Dép 59 Vds Larry 7 Vf: 150F. tél à Stephane au 03 20 51 94 21. Ech. possible.

Dép 59 Vends Red Alert neuf, jeu vendu dans sa boîte d'origine non ouverte. Prix 250F. Tél: 03 20 26 27 44, demander Alexandre.

petites annonces

Dép 59 Vends jeux PC: Destruction Derby 2 150F, Diablo 200F, Rally C 200F. Tél: 03 28 60 31 36.

Dép 59 Vends Streamer Colorado Jumbo 250 + câble + 15 bandes de 250 Mo: 800F. Vends jeux CD: Harvester, Theme Hospital, Magic, KKND, Encarta 97, Baphomet, Interactive Tabatha, Z, No Regret. Petits prix. Tél: 03 20 57 69 97.

Dép 59 Vends jeu PC CD: les Chevaliers de Baphomet à 150F. Tél à Anthony au 03 20 84 88 23 aprés 18h.

Dép 59 Vends jeux PC cD originaux pour carte Matrox Mystique: Destruction Derby2, Scorched Planet, Mechwarrior 2 ou échange contre red Alert ou autre jeux originaux. Tél: 03 20 32 57 01.

Dép 60 Vends Warwind: 200F, Wipeout: 100F, Goblins: 50F et Monkey Island 2: 50F CD. Tél au 03 44 56 36 04 demander Franklin.

Dép 62 Vds JX 250F Thème Hospital vds 200F Nascar2 F22 Light2 Touché-coulé vds 150F Screamer2 Caesar2 EF2000 Conquest of the New World vds 100F Rayman. Tél: 03 21 28 53 17.

Dép 62 Vds Alerte Rouge et Best of the best boite + docs 280F les 2 frais de port compris. Tél: 03 21 92 19 44 à Claude le WE.

Dép 64 Vds Maxi CD-ROM MVRK 12x 750F, jeux PC CD 90<150F: Screamer 1 et 2, Rally Championship, T. Velocity, Pluto. Pack pour Duke3D. Liste à Embil Etienne Maison Eltzitsua 64 250 Itxassou.

Dép 67 Vends jeux CD-ROM avec manuels: Down in the Dumps:150F/ Max: 150F/ Time Commando: 150F/ Worms: 100F/ Z: 150F/ NFS: 150F. Tél à Arnaud au 03 88 97 08 60 aprés 18h.

Dép 67 Vends jeu Privateer 2 (édition spéciale) vf 220F Aloird Vincent, 1A rue Vincent Scotto, 67 400 Illkirch.

Dép 67 Vds Streamer interne Iomega Tape 800 Mo + 1 cartouche 350Mo: 450F port compris + Guilty CD-ROM: 180F avec port. Tél: 03 88 00 41 30 aprés 18h.

Dép 68 Vds carté graphique 3D Matrox impression + 2Mo avec drivers et CD-ROM de jeux 3D le tout 600F + jeux pour PC + CD 32 et disquettes de jeux pour Amiga disquettes Amiga Dream de 1 à 34 + disquettes Bis + magazines. Tél: 03 89 61 73 71 aprés midi.

Dép 68 Vend ou échange Sim City 2000 CD à un prix trés bas + recherche GPII pour - de 200F. Tél: 89 54 13 14. Yann Vonderscher, 29 rue de Bruebach, 68 400 Riedisheim.

Dép 69 Vds PC CD originaux Fantasy Général 150F, Rally Championship 180F, Scroll 100F, Warcraft2 120F. Cherche SB32 AWE 400F maxi, HD 1 Go 500F maxi. Tél Olivier: 04 78 59 17 40.

Dép69 Vends jeux PC CD: Phantasmagoria/ Gabriel Knight2 et "D" 150F, demander Michael au 04 78 90 75 11.

Dép 70 Vends carte mère 486 + CPU SX33: 450F. Tél: 03 84 63 93 55.

Dép 75 386 SX 25, 4 Mo de RAM, disque D 85Mo, écran VGA, carte Sound Blaster, coprocesseur maths, souris, clavier. Le tout 800F. Imprimante 24 aiguilles: +300F. Tél: 01 42 62 57 21.

Dép 75 Vends jeux PC: Diablo, Hunter- Hunted: 200F, Daggerfall: 200F, Fade to Black: 60F, Alone3 +BD: 100F. Tél:01 40 82 95 51.

Dép 75 Vends carte mère 486+CPU DLC 40 + 8x1 Mo 350F le tout. Tél à Emile au 01 45 65 96 40 le soir. Laisser message si répondeur.

Dép 75 Vends Pentium 75 8Mo CDROMx2 écran Nokia 15" DD 850 SB pro état impécable + jeux Doom, Doom2, Duke Nukem 3D, Win95 valeur 9500F vends à 5000F donne CDROM cadeaux tél 01 43 49 00 98 demander Khaled.

Dép 75 Vds P200, 2,1Go, 16Mo, CDx8, SB16, écran 14" neuf: 6200F à débattre. Ecran 17" neuf: 2500F. Tél: 01 69 46 29 82.

Dép 75 Vds lecteurs de CD-ROM 8x IDE toutes marques, 400 à 450F selon la marque. Tél: 01 60 43 88 00, J. Philippe aprés 19h.

Dép 76 Vds carte son Sound Blaster 16 valeur (état neuf, cause double emploi): 250F. Tél: 02 35 63 97 67 de 18h à 20h, Frank.

Dépt 77 Vends PC CD Alerte Rouge 230F, MAX 220F, Battleground Ardennes 150F, Need For Speed VO 120F,Aces Collection VO 100F, Earthsiege 80F, carte S3 Trio 64V + 2Mo EDO MPEG 180F. Tél: 01 60 08 03 59.

Dép 77 Vds C&C, Alerte Rouge: 230F. MAX: 220F. Lords of the Realm 2: 170F. Police Quest 4: 50F. Carte S3 Trio 64v + 2Mo EDO MPEG (sous garantie) 180F. Joystick n° 67 à 82: 22F. Tél: 06 11 57 57 05.

Dép 78 Vds Maxi TV vidéo turner TV + Vidéo Studio 2: 200F à deb. Vds carte radio FM stereo 150F. Carte son Maxi Sound Wave FX 32 300F. Disque dur 85Mo 100F. Jeux DD2, 200F, S2 150F possibilité d'envoi. Tél: 01 34 76 13 72.

Dép 78 Vends écran 14" 700F, carte mère 486DX33 + 8Mo de RAM + carte control + carte vidéo 512 Ko: 500F frais de port inclus + BCPS de petits disques durs (de 100 à 200 Mo). Tél: 01 30 95 77 aprés 19h demander Arnaud.

Dép 78 Vds imprimante Epson Stylus Color Pro, état neuf: 1900F, achetée il y a 8 mois: 3500F. Demander Ludovicle WE au 01 39 57 79 46.

Dép 78 Vds C. mère Intel 430ux, 256Ko de cache + 8 Mo de Ram: 900F. CPU Intel pentium 90 Mhz + ventilateur: 600F. CD ROM Hitashi IDE 4x: 400F. Boitier mini-tour alimentation 230W: 300F. Tél à Benoit aprés 17h30 au 01 34 52 20 91.

Dép 80 Vd Syndicate Wars VF 130F, Maitre Lu VF 60, WC4. VF 150, Fate to Black VF 50, Flight Unlimited VF 50, Mech2 & S. Planet Pr Mystique 50 chacun, Bioforge +Jagged 70, J. Campuzan, 691 rue du Dr Marcel, 80 500 Montdidier.

Dép 83 Vends jeux PC: Diablo, Pod , MDK... Ecrire à Sébastien Mathis 88 avenue Philippe Lebon 83000 Toulon.

Dép 88 Vds version originale sur Disk Earthsiege + Blorythme + étiquettes + CD Navy Strike (échange possible) écrire à Stéphane Delbet 3 Pavillon Vincey Bourget 88 450 Vincey.

Dép 88 Vds Jx CD originaux: Max 100F, Red Alert 150F etc... Demander Liste. Cherche contact sur modem. Richardot Pierre 1 Pl 111 volontaires 88 340 Val d'Ajol.

Dép 88 Vds: modem 14400 Olitec 300F, CD originaux 100F PCE: C&C, Lost Eden, etc... Cherche drivers Hitachi CD Rom. Richardot Pierre 1 pl 111 volontaires 88 340 Val d'Ajol. Tél: 03 29 30 58 52 aprés 17h.

Dép 91 Vds ou échange originaux: les Chevaliers de Baphomet, Lighthouse, Conquest of he New World, Heroes, EF 2000, Jeux Playstation TBE. Vds CPU Intel MMX 200Mhz: 2800F. Tél à Eric au 01 69 45 28 39 ap 20h ou 06 57 26 43 16.

Dép 91 Vends jeux CD à partir de 100F: Apache Di; Max; ...Tél à Arnaud au 01 69 84 84 01.

Dép 91 Vds matèriel divers: DD SCSI Wide 4,3Giga 2500F, PC complet P133,P166,P200 / carte video Matrox, Ram 32 Mo 450F, DD IDE 2 GO 1100F, moniteur 14, 15, 17 et 21". Matèriel haut de gamme à petit prix. Tél: 01 69 46 29 82.

Dép 91 Vends Mac 8200/100 16/1,2Go CD x2 9500F, Mac LC 10Mo/80 écran clav. TBE 2800F imprimante Epson 600 neuve 2150 garantie, messagepad 110 jamais servi + carte Flash 2 Mo 2000F. Demander Pierrick Tél 01 69 52 12 21 (Rép) Fax: 01 69 42 82 18.

Dép 91 Vds CPU IBM P166+: 500f, encyclopédie Larousse multimédia: 300F, imprimante HP Deskjet 370: 900F, carte ATI 3D Xpression 2 Mo: 700F.Tél: 01 69 04 38 70.

Dép 91 Vds carte mère Pentium évolutive + CPU Pentium 90 le tout pour 990F. Tél: 01 64 46 13 61, laisser un message.

Dép 91 PC P166 Ultimo lectX8 moniteur 15p DD1, 2Go carte son P&P comp Sound Blaster/pro SVGA enceintes Joy Megagrip VIII 8500F val réelle 11 190F Imprimante Intrad S160 1000F tél 01 69 20 66 49.

Dép 92 Vends Jeux PC CD: Guilty, Ecstatica, Theme Park, Bioforge, Kyrandia3 50F l'un et Theme Hospital et Alerte Rouge à 250F l'un.Tél à Renaud au 01 47 33 76 21.

Dép 92 Vds Privateer 2 the Darkening (vf):200F; vds Settlers 2 + scenario Disc (vf): 250F; vds Larry 7 Piège en Haute Mer (vf): 200F; vds Orion Burger (vf): 150F (ou 4 jeux 700F). Tél: 01 47 68 54 34.

Dép 93 Vds PC 486 DX 33, 12 Mo RAM+ CD ROM 8X Ecran VGA couleur DD 350 Mo+ Imprimante + jeux Prix: 2500F à débattre. Tél au 01 48 46 77 35 Sébastien.

Dép 93 Carte Mère P54C 256K + Pentium 120 + Controleur IDE 500F le tout, carte IO UART 16550 100F Scanner Primax N&B 256 Gris + OCR 200F. Vends Phantasmagoria2 170F Full Throttle Startrek NG 70F. Tél à Christian 01 43 08 10 66.

Dép 93 Vends Pentium 90, 16 Mo, DD 1,2Go, carte mère 256 Ko, carte vidéo S3 864, CD-ROM 4x, écran 15" avec filtre, logiciels. Prix: 4900F. Tél: 01 48 48 94 73.

Dép 93 Vends Risk CD 170F port compris. Recherche modem 28800 ou supèrieur prix raisonnable. Tél: 01 48 61 91 30 Philippe.

Dép 93 Vends jeu PC CD ROM: Syndicate Wars. Matèriel relativement recent à prix sympa. Tél: 01 48 66 41 53.

Dép 93 Vends PC Hewlet Packard Pentium 100, 24Mo , DD 850, carte vidéo S3 Trio 64 v Carte Sound Crystal 4232 lecteur CdROM 4x enceinte écran 15" HP clavier souris 5000F. Tél à Patrice au 01 48 38 34 46.

Dép 93 Une carte action replay PC 300F, 1 carte vidéo WG 1010P PCI 32bit 200F, 1 jeu Alerte Rouge 200F, Thme Hospital 250F. Tél: 01 43 08 41 53 demander Pascal.

Dép 94 Vds moniteur 15" neuf 1700F échange chaine HiFi Sharp, 6 CD 3 HP booster...Contre ordinateur pentium sans moniteur. Tél: 01 43 74 17 55.

Dép 94 Vds nbrx logiciels: Pod, Tomb Raider, Quake, F1 Grand Prix II, Windows 95, Office, Word 7, Exel 7, etc...à partir de 150F. Echange possible. Tél: 01 45 90 55 29, demander Franck.

Dép 94 Vends carte mère 486DX250 (CPU Intel) en PCI avec 256 Ko cache 250F, vends carte son Sound Blaster Pro Value Edition 150F. Tél: 01 45 60 94 27 aprés 18h.

Dép 94 vends 50/200F Caesar2, Warwind, LBA, Conquest of NW, Gender Wars, WC2, Duke Nukem, I.Tennis, Nascar, F1GP2, Daytona, NFS, Rally, CH., Z, Speed Haste, MM2, BR Racing, FS5, Manic Karts Torin, Valdo, Marine Malice etc. Tél: 01 48 71 33 84.

Dép 94 Vends carte mère 486 PCI + CPU 486 DX 4 100: 500F. Tél:01 45 93 19 26.

Dép 94 Vends CPU Cyrix 166+: 800F + C.M.: VX: 500F (le tout boostable à 200+) ch aussi contact sur 3DS1 MAX. Contacter Paul Tél: 01 46 68 39 63.

Dép 95 Vends volant + ped Thrustraster T2 neuf: 800F , jeux PC CD: Donald Cold Shadow:150F, Need For Speed: 130F, Guignols Info1: 13F, M. Adesinstalleur 95: 100F, Disquettes Roi Lion: 80F, Space Invaders: 50F. Tél:01 34 10 86 21.

Dép 94 Pentium 133 Ram: 8Mo, DD: 1Go, SVGA coul 4500F. Carte SCSI 500F. Ecran SVGA 17" 2500F. SIM 1 Mo 100F. Imp JGT encre canon BJC 4100 900F. Ecran EGA coul 400F. Tél: 01 46 81 64 43.

Dép 95 Vends Imprim. Citizen 120 D+ Vds jeux: EF2000, Syndicate, Dragon Lore... de 30 à 90F. Achète ou éch. XCOM1 et 2, Pirates: Gold, Man Enough. Donne 3 adorables chatons. Tél à Taibault au 0139 64 58 06.

Dép 95 Vends Jeux PC Ori. CD: M.A.X. : 190F, Flying Corps: 200F, Lord of the Realms2: 150F, AH64D + Korea Disc: 210F, Ext Settlers 2: 100F, Taïga: 90F. Laurent, tél: 01 34 32 71 91 (port compris).

Dép 95 Vends jeux originaux vf PC, CD: Need For Speed spécial Ed., Donald cold Shadow, Guignol de l'info n°1, 150 F chaque, désinstalleur 95: 100F, disquettes le Roi Lion: 50F, Disquette Moktar:50F. Tél: 01 34 10 86 21.

Dép 95 Vends PC Pentium 100, 8Mo Ram, DD 850Mo, carte graphique Phoenix S3 Vision, carte son type Sound Blaster Pro, Cd 4X, souris, clavier, windows 95, Encarta 96, ecran 14". Prix 5500F à débattre. Tél: 01 39 89 46 23.

Dép 95 Vends CD ROM PC originaux: Les Chevaliers de Baphomet vf + soluces 180F, Stonekeep + soluces 180F, Pack ultima Underworld 7 80F, Lands of Lore + soluces 60 F. Tél: 01 34 14 00 94 ap. 19h.

Dép 95 Vends jeux PC CD: Warcraft II, Warwind(vf), Deadline(vf) LBA(vf), Syndicate (vf), Dragon Lore(vf)... Recherche EF2000 (vf) pour 100F. Prix: entre 100F et 200F. Tél le soir à François au 01 30 39 73 72.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐

JOYSTICK 82

RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ JOB

STANDARD : ☐ PC ☐ MAC ☐ 3DO ☐ CDI ☐ AUTRES



NOUVEAU PRIX

MATROX
MYSTIQUE

Vous cherchez à doper la vitesse de vos jeux 3D... Mais vous exigez aussi les meilleures performances pour vos applications Windows et vidéo. Une seule réponse : le célèbre accélérateur graphique Matrox Mystique, désormais disponible au prix imbattable de 1.290 francs TTC version 4 Mo.

Au coeur de la carte Matrox Mystique, vous trouvez le meilleur de la technologie : une puissante mémoire SGRAM désormais extensible à 8 Mo, la puce graphique MGA 64 bits et la fonction de bus mastering. De plus, en affichant vos jeux à plus de 30 images par seconde, avec des textures et des rendus de couleurs d'une richesse exceptionnelle, la carte Matrox Mystique vous immerge dans un monde ludique 3D d'un réalisme envoûtant! Vos titres 3D, vos jeux sous DOS, vos applications Windows et vos vidéos crèvent l'écran à des vitesses vertigineuses.

Mais ce n'est pas tout! Avec la nouvelle carte fille Rainbow Runner Studio pour Matrox Mystique, jouez aux jeux PC sur votre télévision, créez et montez vos vidéos familiales sur PC, capturez ou envoyez vos images sur Internet, et découvrez un nouvel univers de vidéo numérique qui dépassera votre imagination.

Avec 200 prix internationaux et 20 années d'expérience technologique au service de Compaq, Dell, Hewlett Packard et IBM, Matrox vous garantit la solution graphique la plus innovante, la plus conviviale et la plus fiable. Pour doper votre PC et le préparer au 21e siècle, exigez Matrox!


Destruction Derby™2


Mech Warrior™ 2


Scorched Planet™

1.290 F TTC
(4 Mo)

Nouveau! Mémoire extensible à 8 Mo







http://www.matrox.com/mga



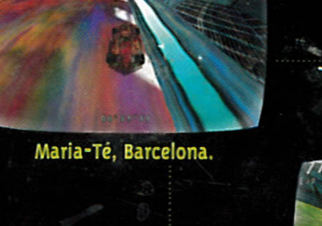
* Jeux 3D pour Windows 95

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture, Silic 225, 94528 Rungis Cedex
Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08,
COMPUSERVE: GOMATFR, GOMATROX, Au Québec, appelez: (514) 969-6330



pod

VOUS NE SEREZ PLUS JAMAIS SEUL A JOUER !

Maria-Té, Barcelona.



Nono, Boston.



Rozenn, Milan.



Steph, Toulouse.



Gaby, Puebla larga.

POD, c'est le must du mode multijoueur. Défiez jusqu'à 7 autres concurrents : 2 joueurs sur un PC en écran splitté, 4 par link et jusqu'à 8 en réseau, modem ou sur internet*. Internet ? Parlons-en : vous pourrez télécharger les courses fantômes de concurrents du bout du monde, des nouveaux circuits tous les 15 jours et des voitures inédites tous les mois. Prêt à relever le défi ? Choisissez un des 8 bolides mis à votre disposition et customisez-le selon votre style de conduite. Et c'est parti pour la course la plus explosive de votre vie. Parcourez à plus de 300 km/h, 16 circuits en 3D temps réel truffés d'embûches et de raccourcis. Prenez garde à ne pas vous laisser hypnotiser par la fluidité et les graphismes époustoufflants en 35 000 couleurs ou par la bande en Dolby™ Surround** ! POD est le jeu le plus rapide jamais vu sur PC : 32 images/seconde, 60 images avec un accélérateur de carte graphique. Une partie se joue en ce moment même quelque part sur internet, alors n'attendez pas que votre pizza refroidisse : téléchargez dès maintenant le shareware de POD sur le site Ubi Soft : http ://www.ubisoft.fr. Ils vous attendent....

* En fonction de votre connectivité. Le joueur est redevable de tous les coûts d'accès à internet.

** Avec la technologie MMX™ ou une carte son MaxiSound 64.

Infos, Trucs et Astuces 3615 Ubi Soft 1,29F/mn

